# Сны богов

Владислав Арясов

SHOUT
SHARE
IT

# Annotation

Более миллиарда игроков из разных стран. Динамичный мир площадью превосходящий Землю. Место, где можно весело провести выходные или отдохнуть после работы. Но если не повезет, ты откроешь для себя темную изнанку игры. Клубок ядовитых интриг, в котором уже текут реальные деньги и настоящая кровь. Но даже самые безумные из виртуальных головорезов не подозревают, что игра ставшая для них второй жизнью создавалась не только для развлечения и прибыли.

•

**Арясов Владислав Владимирович Сны богов**

1. Первое погружение.

Как понять, что ты отстал от жизни? Пожалуй, самый верный признак это ситуация, когда сидишь с друзьями, и они минут двадцать подряд обсуждают вещи тебе незнакомые. Сначала пытаешься вклиниться или увести разговор в понятное русло, потом просто ждёшь, пока ребята наболтаются. И ты сидишь со скучной физиономией, слушая, как они увлеченно перебрасываются незнакомыми словами.

Как лучше качать "мага крови". Будут ли открывать новые локации на неделе. Когда лучше идти в рейд, если у Ванька завал в универе и военкомат с предвкушением ждет.

А ты молча сидишь и ждешь. Неприятное ощущение. Особенно если в компании ты единственный не познавший всех радостей виртуальных ММО-РПГ. И главное сама вирт-реальность уже знакома не понаслышке. Дома лежит модуль погружения, пусть и не самый дорогой. Эпоха виртуальной реальности наступила лет пять назад. Сначала в Интернете появилась парочка видео о разработках американской, потом японской компаний. Полноватые ученые в очках и заросшие инженеры радостно вещали о своем открытии. Было много сложных объяснений про считывание мозговых волн, раскрытие тайны сознания и прочее. Но сводилось все к тому, что можно создавать виртуальные миры, погружаясь в них с головой. Вот этого простые люди уже давно ждали. Нас к такому готовили еще со времен Матрицы.

И пять лет назад, на рынок выходит первый модуль погружения для домашнего пользования. Здоровый же он был. Тогда еще назывался капсула виртуальной реальности.

Требовалась целая комната, а электричества жрал...

Об онлайн-играх тогда и речи не шло. Капсулы приобрели немногие. Из функций там была рисовалка, имитатор альпинизма и 3d тетрис. Но уже через год трое умников из Принстонского университета США и программист - наш земляк, отправившийся на заработки, основали V-техно. Затем на рынок выходит дешёвый модуль погружения и понеслось...

Сначала появились V-фильмы. Принцип у них был простой. Можешь наблюдать за развитием событий с любого ракурса. Взлетать. Даже сквозь стены проходить. Но вмешиваться нельзя. Ты что-то типа призрака. Первые V-фильмы не блистали сюжетом, длились минут по двадцать. Вся ставка делалась на потрясающую графику и ощущение новой реальности. Полеты над Тибетом или Великим каньоном, извержение Везувия, в пучине цунами, прогулки по Марсу, динозавры и так далее. Потом стали переводить старые фильмы для V-формата. Стоять на тонущем Титанике, следить за тем как хищник гоняется за Шварценеггером и орать Скайвокеру в лицо "Дарт Вейдер твой папаня!" - это было круто. Уже через пару месяцев после первого V-фильма, явил себя миру первое V-порно. И эта индустрия набрала невероятный масштаб. От фильмов они перешли к полноценным симуляторами.

Можно было даже задавать внешность персонажей, принимать активное участие. Как-то по первому каналу выступал один демограф. Кажется, он говорил, что V-порно это нож в горло и так не особо плодовитой Европе. Количество браков и, правда, упало уже в первый год, а дальше только хуже. Хотя были положительные результаты. Изнасилований стало тоже меньше.

V-игры не отставали от фильмов. Сначала простенькие симуляторы. Альпинизма, гонок, серфинга. Через год появляются первые командные игры. Портированные на V-основу Counter Strike, футбол, драки и прочее. Затем пошли игры со сложным сюжетом, одиночной компанией и так далее. Но развитию мешали технические ограничения. Создать виртуальную модель сложнее, чем даже лучшую 3d.

Такие игры меня затягивали. Было мало локаций, персонажей, оружия. Но почувствовать бойцом на фронте Второй Мировой или магом, сжигающим врагов одним щелчком пальцев... Ты надеваешь легкий шлем, проводок от которого ведет до коробки модуля погружения, ложишься на кровать, наощупь жмешь кнопку и добро пожаловать в мечту.

Но два года назад игровую индустрию взорвала новинка. Авторами стали V-техно и еще две студии. Раскручивали новинку по всем возможным каналам. Сплошные обзоры, первые

скриншоты, впечатления геймеров. Игра столетия! Как звучит... А чем похвастаться им было. Взять хотя бы масштаб... Местом действия стал огромный мир. 600.000.000 квадратных километров. Почти на сотню больше чем площадь реальной Земли. И когда они успели все это сделать, если сами V-игры появились совсем недавно?

Говорили о совместных усилиях лучших геймдизайнеров, но слухи расползались. Были даже теории заговора. Начиная от инопланетных технологий, заканчивая предположением, что людей переносят в реально существующий мир. И конечно были страшилки про ребят, которые погибли в игре, затем умерли по-настоящему. Эти слухи перекочевали еще из старых фильмов про виртуальную реальность. Хотя некоторые из них находили подтверждение. Встречались особо одаренные личности, умудрявшиеся играть неделями! Как раз они рисковали после выхода из вирта откинуть копыта от голода или переутомления. А вот про смерть во время игры, ходила страшная байка.

К одному французу пробрался грабитель, пока тот сидел в вирте. Преступник попался неадекватный и решил от хозяина избавиться. Бедный парень еще продолжал играть, когда ему перерезали горло. Время там течет чуть медленней, как во сне. Вот и бегал француз, рубил монстров, не подозревая, что умирает.

"Ладно, хватит вспоминать страшилки, пора региться"

Газ и вода отключены. Впереди целых два выходных. Самое время открыть для себя новые горизонты.

Модуль погружения тихо жужжит, запуская все системы. Затем одеваем шлем. Перед глазами обычный экран показывающий возможно ли погружение.

"Там, скорость связи в норме, запас электричества на случай отключения есть".

Если отрубят свет, а ты будешь в вирте, то можно стать овощем или парализованным бревном, но современные модули застрахованы от этой проблемы. Заряд встроенного аккумулятора позволит нормально выйти из игры

Рука на ощупь нажимает кнопку и понеслось...

К странному ощущению погружения привыкаешь долго. Сначала мир вокруг гаснет, только экран шлема какое-то время мерцает во тьме. Хотя можно закрыть глаза и это напомнит обычный сон.

Потом ты летишь в бурном потоке красок, не чувствуя тела и оказываешься в меню. По умолчанию вирт-меню это небольшая комнатка с парой кресел, диванчиком и огромным экраном на целую стену. Раньше оно у всех было таким. Но потом какой-то

парень с клаустрофобией подал на V-техно в суд. Теперь меню можно настраивать. Есть космический корабль с видом на землю, пустынный пляж, даже стрип-клуб. Но у меня меню - небольшая полянка в густом лесу. Экран просто висит над замшелым пнем. Солнышко светит, птички поют. Ты сидишь на мягком ковре из сухого мха. Жаль, что это все лишь меню и за деревьями ждет незримая преграда. Погулять бы здесь.

"Назовите имя пользователя и пароль" Объявляет мне экран.

- Логин -Алексей Уваров, пароль - После учебы хочу убивать.

"Добро пожаловать, Алексей".

Через меню можно соединиться с V-community, сетью между всеми модулями погружения. В ней можно общаться, устраивать совместные прогулки, виртуальные свидания или вечеринки. Здесь же список доступных тебе игр и фильмов. Новые можно скачивать онлайн, перед этим опробовав демку. Увы, но пираты пока не покорили вирт, и почти за все приходится платить. Некоторые игры стоят как средненький автомобиль. И ведь мало просто отвалить денег. Теперь сплошные подписки. Две тысячи в месяц, три, пять... Игра века требовала всего пятьсот сорок четыре рубля за тридцать дней. Не много вроде. Однако в Мире Арканы уже было около миллиарда игроков со всего мира. Как минимум пятьсот миллиардов деревянных за месяц, в долларах скромнее выйдет, но все равно - чудовищная сумма.

"Зато без доната".

Есть, конечно, черный рынок, где торгуют персонажами и оружием, но за такие покупки нещадно банят. Такая справедливость даже удивляла. В эпоху Интернет-игр было полно "бесплатных" онлайн-рпг. Куча рекламы на каждом сайте. Везде обещали много драйва и супер-графику за так. Но стоит достигнуть хоть десятого левла, как деньги начинают тянуть. Или плати или сиди за компом круглые сутки и все равно тебя взгреет вложивший реальный капитал новичок.

- Вывести список доступных игр. Выбор - ArcanWorld.

"Добро пожаловать в мир Арканы. Если вы уже оформили подписку, то вы можете приступить к созданию персонажа"

- Подписка оформлена. Алексей Уваров, Россия, Москва, код активации - 45 91 59...

"Дай бог памяти..."

-... 34!

"Код принят, приветствуем вас Алексей. Вы готовы начать путешествие?"

На экране появилось космическое пространство. Камера быстро приближалась к маленькой точке в дали. Зазвучала торжественная музыка. Точка все увеличивалась, превращаясь в

планету.

- Перед вами новый мир.

Камера уже летела над поверхностью планеты, демонстрируя морские просторы, горные вершины, джунгли, ледяные пустыни.

- В нем уже миллиард жителей. Герои и злодеи. Идущие за светом, тьмой или блеском золота. Так много и такие разные. А кем хотите стать вы?

Камера снова поднялась, охватывая всю планету. На экране появилось меню создания персонажа. Теперь слова уже были не нужны. Управлять происходящем на экране можно при помощи мыслей.

Как и в большинстве РПГ сначала предлагали выбрать расу. Кроме внешнего вида это влияло на характеристики персонажа и стартовые навыки.

"И кто у нас тут есть?"

Люди. На экране появилось сразу несколько разных персонажей. Рыцарь в тяжелой броне, варвар с двуручной секирой, темнокожий, увешанный кинжалами.

"Ну, с людьми все понятно. Куда же без нас любимых. Давай дальше".

Эльфы. И снова на фоне планеты появились разные персонажи. Изящные фигуры, покрытые резьбой клинки. Все как положено.

"Вас мы тоже знаем. Дальше".

Орки.

"Дай угадаю. Бугаи с топорами".

Орки не подкачали. Все как на подбор суровы и вооружены. Это воин, вот шаман, подкаченная охотница.

"Так, а оригинальные расы будут?"

Гномы.

"Нет, этих я тоже знаю. Бороды, молотки, секиры. А что еще?"

Однако дальше шел только пункт "Полукровки"

"А что ящеров, кобольдов или мертвяков не будет? Не то что бы я их выбрал, но интересней все же... Ладно. А можно всех людей посмотреть?".

Вот тут и начались сложности. Открылось меню аж с двадцатью вариантами. Высокие и на уровне гномов, черные и бледные, узкоглазые, краснокожие.

Когда внимание концентрировалось на одном из вариантов, то рядом появлялось описание этого народа. Можно было просмотреть их способности и древа навыков. Судя по обрывкам из разговоров друзей и статьи на сайте игры здесь используется очень специфическая система прокачки. Изначально ты выбираешь древо навыков - это школа магии, например

"некромантия" или школа фехтования. Есть варианты совмещающие магию и бой, типа паладина, жреца или ассасина.

И этих школ... Где-то я видел цифру с тремя нулями. Любой персонаж может взять себе одну изначально и до пятнадцати разных школ в процессе игры. При повышении уровня дается несколько очков, которые можно вложить в приглянувшийся навык.

"И кем же мы будем... Так, негры, наверное, вояки. Да нет и магических школ полно. Индейцы... "магия крови", "путь духов" - колдовство. "путь ветра", "голоса стали", "следопыт" - боевые и еще пять смешанных. Офигеть... Так у каждого народа или школы повторяются?"

Школы и правда повторялись. Но у каждого народа было шесть уникальных древ навыков.

"Здесь можно хоть на сутки зависнуть. А я уже хочу играть. Ладно, если получиться плохой перс, то можно начать заново. А расу выберем пока из личных предпочтений. А предпочитаем мы..."

На первый план выступил высокий мужик с черной бородой и тяжелым топором.

"Жители крайнего севера сильны и выносливы. Суровая природа их родины с детства приучает не бояться лютой стужи"

"Значит, сопротивление к холоду двадцать пять процентов, бонусы к силе и выносливости. Сойдет. Пол - мужской. Внешность - а по умолчанию, только бороду покороче. Теперь выбор класса..."

Меню предлагало три варианта. Воин, маг и разбойник. Прямо классика жанра. Но единственной разницей между вариантами было распределение изначальных характеристик, которых шесть. Сила, выносливость, ловкость, скорость, магическая сила и духовная мощь. С первыми четырьмя знакомы почти всем кто играл в РПГ, а вот последние две появились уже с началом эпохи виртуальной реальности. Допустим, игрок вложил навыки в силу или скорость. Тогда и его виртуальное тело стало сильнее или быстрее. Раньше в РПГ часто встречалась характеристика "Интеллект", определявшая могущество волшебника. Но виртуальным телом управляет реальный мозг и если в нем одна извилина, то ничего уж не поделать. Вот колдунам вместо интеллекта и дали магическую силу и духовную мощь. Первая характеристика увеличивает скорость расхода манны. Допустим заклинание требует шестьдесят единиц. Если у персонажа маг. сила 3, то колдовать он его будет 60\3 - аж 20 секунд. Долго, за это время вас успеют сотню раз убить, если кто не прикроет спину. А еще есть много заклинаний эффект которых

зависит от количества вложенной энергии. С духовной мощью все просто. 1 единица равна 10 единицам манны. Выносливость дает - здоровье(так же 1 за 10) и снижает утомляемость.

"С характеристиками вроде все ясно. Играть мы будем за воина".

Ничего против колдунов не имею, но магические системы обычно сложнее ближнего боя. Поэтому для незнакомой РПГ я предпочитаю воина.

"Так-с... У нас изначально

Сила - 15

Выносливость - 15

Ловкость - 10

Скорость - 9

Маг. сила - 4

Духовная мощь - 5"

Можно распределить эти характеристики самостоятельно. Хоть все в скорость. Выбор классов здесь просто для удобства.

Теперь школа... Из восьми древ навыков северян, мне доступно лишь три боевых. Оказывается, школы требуют определенные характеристики. Маг. сила меньше 15 и "предвестником бури" уже не стать.

"Что у нас осталось?"

Три боевые школы. "Защита Исмира", "Северная рубка" и "Путь волка"

Первая для танка. Стойки со щитом, почти ничего атакующего и пассивные навыки сопротивления урону. Второе - чисто фехтование, причем акцент делается на двуручниках. Третье - немного оружейных навыков, остальное полумагические трюки. И кажется путь волка это для хардкорных дамагеров. Почти нет блоков, только удары и усиления ударов.

"Ну что ж. Будем бить сильно".

Теперь распределить первые два очка навыка. Выбор невелик - три варианта.

"Всплеск ярости", "Баланс хищника", "Сокрушающий рывок".

Первый навык - временное усиление. Бьешь больнее, но устаешь быстрее и страдает регенерация. Даже слабенькая рана долго кровоточит.

"Баланс хищника" - боевая стойка без щита. Блокировать очень тяжело, но скорость атаки возрастает.

"Сокрушающий рывок - удар, в который вкладывается большая часть запаса сил, физический урон повышается вдвое, но после такой атаки нужно хорошенько отдышаться.

"Выберем ка баланс и рывок. И давай уже, запускай меня в игру"

- Ваш персонаж создан, но у него еще нет имени. Назовитесь. Однако помните, в нашей V-РПГ имя, как и уровень не висят над персонажем светящейся надписью. Представляясь другим игрокам, вы будете называть его вслух.

"Чтобы такое красиво звучащее придумать..."

- Рикард.

- Это ваш окончательный выбор?

- Да.

- Прежде чем приступить к игре, вам стоит ознакомиться с правилами безопасности, во-первы...

"Хорошо, что их можно пропустить"

- Теперь выберете город, в котором вы начнете игру.

Камера зависла над континентом, покрытым снегами. Именно среди заснеженных торосов и холодной тундры жили местные норды.

"Так, давайте где потеплее. Зеленеет лесок и рядом с морем".

- Выбрана локация "Хертевир". Удачной игры.

Мир вокруг снова превратился в бешеный вихрь различных красок. Ощущение тела исчезло. А затем...

Под спиной чувствовалось шерстяное одеяло. Вокруг слышались голоса. Пахло жареным мясом. На теле была грубая рубашка и штаны.

"И где это мы?"

Небольшая комната. Стены из бревен. Рядом с кроватью стул, на котором лежат сумка и ножны с палашом.

- Это ваше первой пробуждение в игре. - Раздался мягкий голос из ниоткуда. - Если ваш персонаж погибнет, то вы появитесь в ближайшем городе или специальной точке. Тоже самое при повторном входе в игру. Меч и сумка принадлежать вам. Внутри вы найдете зелья лечения, манны и настойку для восстановления запаса сил. Для вызова меню достаточно мысленно произнести "меню Арканы". Там вы можете настроить реалистичность ощущений, повысить уровень или выйти из игры. Пока вы находитесь в меню, время для вас движется очень медленно, но все же движется. Удачи.

"Ну что, пора на прогулку"

Поднявшись с кровати, открыл дверь комнаты и очутился в зале таверны, по нормандскому суровой. Ни танцев, ни музыки. Только стук чарок с каким-то пойлом, гомон постояльцев и шум кулачного боя в углу. Интересно, это они со ставками или так, для души. Хотя судя по мускулатуре тех ребят к ним пока соваться рано.

- Эй, парень. - Раздался за спиной хриплый голос. Его хозяином был бородатый толстяк за стойкой таверны. - Ты

Хертвире недавно?

- Ага.

"Интересно, он НПС или игрок?"

- И в карманы у тебя пустые, как живот медведя после спячки.

"НПС. Вряд ли игрок бы кидался таким фразочками"

- Чтобы оставить у меня вещи, выпить или поесть, тебе нужно найти себе дело. Посмотри на доске в углу.

- Посмотрим...

Там действительно стояла доска с кучей объявлений. Предлагали убить, охранять или найти. Только вот уровни требовались гораздо выше первого... Рядом лежала кипа пустых пергаментов и палочка для письма.

"Ищу работу. Максвел. Маг крови. Уровень 21"

Гласило дно из многих объявлений.

"А может, и мы попробуем, чем черт не шутит. Как там меня зовут..."

После написания объявления, решил погулять. Давно пора выйти на просторы нового мира. За дверью трактира оказался небольшой средневековый городок. Одно-двухэтажные дома из просмоленных бревен. Лай собак, стук кузнечного молота. С моря доносился прохладный бриз. Пахло солью. Небо было пронзительно синим, вроде такое же как на земле, но ярче. Или может у персонажа просто зрение лучше моего.

За пределами городка шумела еловая чаща.

"Ну что. Вперед!"

Азарт приключений забурлил в крови. Кинуться без подготовки в незнакомый мир новой игры - потрясное ощущение. Сначала удивляешься каждому мухомору. Типа "Здесь можно пнуть гриб ногой и он разлетится!" Ягод всяких куча, цветов и птицы поют. Причем это не просто записанный звук. С ветки на ветку прыгали какие-то серые пичужки, самозабвенно щебеча.

"Да, реализм они крутой заделали"

Город остался далеко позади. С грунтовой дороги я тоже сошел. Звуки цивилизации затихли, уступая атмосфере дикого леса.

Над головой раздался истошный вопль. В небе летела какая-то здоровенная тварь с длинной шеей и змеиной головой. Кажется, снижаться для атаки оно не собиралась. Хотя на всякий случай притаимся у ели.

"Хорошо хоть не дракон, ладно потопали дальше"

Вытянув палаш из ножен, продолжил путь. Нога почувствовала каменную плиту. Заросшая дорога из серых плит уходила в чащу.

"Посмотрим куда она ведет... Но перед этим, давай ка

опробуем стойку"

- Подсказка. - Раздалось в голове. - Что бы использовать навык, просто назовите его мысленно или подумайте о нем.

"Баланс хищника!"

Тело тут же приняло низкую стойку внося оружие вперед. Попробовал вернутся в нормальное состояние - легко получилось. Дальше занимать стойку было легче. Похоже, виртуальная модель тела предусматривала мышечную память или что-то подобное.

Каменная дорога привела к небольшой полянке с обелиском в центре.

"Для чего это он?"

У подножий лежали обглоданные кости. Декорации конечно, но ничего хорошего они не предвещают. Старое РПГ-правило гласит: много костей = монстры.

За спиной послышался шорох и характерный рев. Медведь. У зверя была черная шкура, длинные когти и недоброе выражение морды.

"Ну какой же север без косолапых. Интересно, а медведи здесь сильные?"

Заняв стойку, я стал готовиться к первому в игре бою. Медведь в развалку приблизился, издал глухой рык и бросился в атаку. Удар палаша зверюга даже не заметил, а лапой врезал...

Отлетев на пару метров, я перевел дыхание.

"Медведи здесь сильные... Так. Стойка и долбанем сокрушающим"

Зверь снова шел в атаку.

"Сокрушающий рывок!"

Сквозь мускулы прошла волна силы. Мышцы разом сократились. Контролировать этот рывок первый раз было тяжело, но удалось направить усилие прямо в морду зверю. Удар оставил глубокую рану. Черная шерсть слиплась от крови. Но медведь только разъярился и бросился вперед. Два удара когтистых лап и туша зверя прижимает меня к земле, разрывая на куски.

Ощущение тела исчезло. Камера медленно поднималась над поляной, показывая как медведь терзает останки моего персонажа. Зазвучал печальный мотив.

"Да, нашел приключений..."

Перед глазами появилось меню игры.

"Так, начать заново..."

Снова шум голосов и запах жареного. Под спиной шерстяное одеяло.

- Вы погибли первый раз и были доставлены в ближайший город. Во время смерти персонаж может терять случайное

количество денег и опыта. Но у вас забирать нечего. Поэтому мы просто пожелаем удачной игры. - прозвучал мягкий голос из ниоткуда.

- Спасибо, блин.

"Так, следов крови нет, но рубаха порвалась... Ладно, купим потом новую".

Та же таверна. Драки закончились и народу поубавилось.

- Эй, парень. Кое-кто интересовался твоим объявлением. - Заявил бородатый трактирщик.

- Надо же.

"Зачем кому-то понадобился первый уровень. Может полы мыть? Нет, не за этим я игру начинал"

На бланке моего объявления кто-то дописал.

"Хочешь заработать, гони в порт. Только быстро"

Делать было все равно нечего. Почему бы не узнать, кому я понадобился. Порт здесь был небольшим. Всего четыре корабля у причалов и бесконечная морская гладь. Вокруг кораблей сновал народ. Судя по всему НПС, игравшие роль грузчиков. В огромный двухпалубник таскали мешки и связки шкур. Остальные корабли были поменьше. Они напоминали даркары викингов.

"И что дальше?"

Рядом с одним из даркаров стояла группа игроков. Судя по драным рубахам и дешёвому оружию среди них были первые уровни.

- Эй, ты по объяве? - Спросил меня темнокожий с кривыми клинками, стоявший с краю толпы.

- Да.

- Супер. Но мы вот-вот отплываем. Давай на корабль.

- А куда плывем и что вообще нужно делать?

- Махать мечом. Золотой за каждый труп и все снаряжение врага кроме денег и зелий.

- Хорошо... А...

- Пошли уже. - Темнокожий утянул меня за собой борт даркара, остальные уже загрузились.

2. Морской бой.

- Так, давайте за весла, за весла. Не стесняемся, садимся на скамейки. - Командовал чернобородый северянин, судя по снаряжению маг. Его одеяние из темной шкуры украшала рунная вышивка и черепа птиц.

Несмотря на его призыв, некоторые новички замерли в нерешительности и за весла садиться не хотели. Послышался недовольный шепот.

- Так, не возмущаемся. Нам только от берега отойти, дальше по ветру без весел. - Успокоил маг, занимая место одного из

гребцов.

Похоже, только пятеро на борту относились к постоянной команде, остальные девять наняты по объявлениям. Главным, наверное, был чернобородый маг - он командовал больше всех. Темнокожий с кривыми мечами распутывал веревки паруса. Еще был закованный в пластинчатую броню северянин, носивший ростовой щит. Рядом с ним работали веслом арбалетчик с татуированным лицом и рыжий бородач, прямо классический викинг. Двуручный топор, рогатый шлем, кольчужная броня.

Грести было не так уж сложно. Только в ритм новички попадали плохо и мы постоянно бились веслами. Через минут пять берег превратился в тонкую полоску. Вокруг раскинулся морской простор. Я заглянул через борт. Там за гладью воды скрывалась темно-синяя бездна.

"Интересно, кто там водиться... Уверен, что не только киты и акулы".

- Вов, начинай. - Обратился рыжий к магу.

- Рано.

- Не экономь силы, а то уйдут.

- Ладно. - Маг поднялся. - Сушите весла ребята. Сейчас пойдем на ветре. - Колдун начал махать руками, будто лепил огромный снежный ком. Поднялся ветер. Кажется, его порывы шли к рукам мага, закручиваясь смерчем. Колдун размахнулся и бросил клубок ветра в паруса. Корабль дернулся, ускоряя ход.

- Ну что ребята, теперь отдыхаем и ждем...Нед! - Обратился он к темнокожему. - Постоишь за рулем?

- Ага. Ты посиди немного. Минут через пять снова колданешь.

"И так, я плыву. Только вот куда и зачем? Ладно. Самое время узнать"

- Эм. Извиняюсь, конечно. - Обратился к магу. - Но куда мы плывем?

- Забыл? Я ж вам целую речь зачитал.

- Увы. Сел в последний момент и пропустил выступление..

- Ладно. Если вкратце... Ты же знаешь кто такие пираты?

- Ну да. Капитан Морган, Джек Воробей...

- И мы. Платить тебе будут по золотой монете за убитого врага, плюс забираешь все трофеи кроме зелий и денег.

- Ок. Значит будем бороздить моря в поисках наживы?

- Бороздить? Да не. Будем ловить корабль прямо у гавани. В открытом море его хрен найдешь. Жертва уже выбрана. Только успеть до их отплытия.

- А откуда информация про корабль? Квест?

- Да какой квест... У меня в гавани знакомый. Он там в порту шарится, ждет пока грузить начнут. После этого в реал и мне

звонит. Ну а потом собираем команду. Бывает, опаздываем, но чаще всего ловим.

- А кто снаряжает корабли?

- Да кто угодно. Раньше был квест такой. Защити корабль. Его снаряжали НПС, НПС же и нападали. А сейчас игроки сами покупают суда для перевозки грузов. Довольно прибыльно. А грабить еще лучше.

- Справимся?

- Должны. Знакомый мне рассказывал про снаряжение команды. Не думаю, что хайлевлы, да меньше их.

- Ну я только первого. Здесь большая часть низколевельники.

- Так в этом вся соль. Если выставить хоть сотню перваков против сорокового, он их раскидает. Но даже пара первых замесит третьего-четвертого. А перваков можно много нанять.

- Значит мы типа пушечное мясо.

- Да какое мясо... Это игра, а не война. Больше всего достают идиоты, которые все воспринимают слишком серьезно. "Аааа, меня ограбили! Злодеи! В реале найду - убью". Я законопослушный человек. Каждый день на операционном столе только и делаю, что режу, удаляю, зашиваю по девять часов за сутки и если кто мне в свободное время запретит играть в пирата, то я на него положу, говоря научным языком, свой первичный половой признак. А как тебя зовут, кстати?

"Так, какое я себе там имя выдумал..."

- Рикард.

- Американец?

- Да нет. Я из России. Алексеем зовут.

- Я Владимир, можно просто Вова, по-игровому Беренгар. Предвестник бури 18 уровня. Первый раз играешь?

- Да. А ты?

- Третий перс. Первого орка засрал при выборе школ. Темный эльф после двадцатого надоел. А сейчас предвестник бури - хорошая спеца. На море особенно. Хочу потом "ловца молний" взять. Навыки выгодно комбинируются.

- Я "путь волка" выбрал.

- Нормально. Только дохнуть будешь часто.

- Уже понял.

- Вов. Колдуй еще. - Подошел к нам рыжий бородач.

- Щас. Вот знакомься. Леха - мой земляк. А это... - Показал он на рыжего. - Антонио Ногейра, из Бразилии.

- Приятно познакомиться. - Улыбнулся рыжий.

- А русский как выучили?

- Никак. Автоперевод же.

- То есть все эти люди вокруг из разных стран?

- Да. Американосы, немцы, шведы, а корейцев здесь вообще легионы - Ответил маг.

"Нифига себе новые технологии. Как они это делают? Только хочу произнести слово, а они его уже переводят?"

- То есть, я говорю по русский, а вам переводят на испанский?

- В Бразилии говорят на португальском...

- Упс. Точно. Извиняюсь.

- Леш, здесь очень странная систем. - Начал рассказывать маг.- Мы вроде как все говорим на одном языке. Они что-то делают в твоей голове... Страшно, да? И ты используешь новый язык, не замечая, что он новый.

- Вов. Иди колдуй. Мы приближайся к порталу.

- Да, да, иду.

Маг встал и направился к парусам.

- А ты, Леш... - Сказал бразилец. - Готовься. Порталы всегда охраняют.

Владимир закончил колдовать и три раза хлопнул, привлекая внимание.

- Так, все слушаем! Мы скоро будем у портала. Зачем оно нам? Морские путешествия в Аркане на мой взгляд слишком реалистичные. Пару игровых дней, а то и больше качаешься на посудине. Это часов восемь в реальной жизни. Но для хайлевлов создали морские порталы. Не то, что бы там есть ограничение по уровню, но охрана... Вообщем могут получиться три ситуации. Плохо, очень плохо, а название последней произносить не буду, а то дадут молчалку за нецензурщину. Но у нас есть козырь - скорость. Оторвемся от монстров и вперед. Так, Нед - правый борт, Антонио - левый. Дим - рулишь кораблем. Мы с Кимом... - кивнул он на татуированного арбалетчика... - стоим по центру и раздаем персональных люлей особо зарвавшимся тварям. Раненые отползают к нам. Если все станет очень плохо - слушать команды и быстро выполнять. В случае самого худшего варианта - залезаем в настройки и ставим боль на минимальный реализм. И так... Понеслась!

Маг снова наполнил паруса ветром, только теперь вложил больше силы. Палубу накрыли соленые брызги. Корабль несся вперед, аж подпрыгивая на волнах, а впереди маячили очертаний каких - то строений. Над поверхностью торчали шпили древних башен, под водой виднелись очертания затопленного города.

"Наверное, здесь почивает какой-нибудь местный Ктулху. И если он проснется, будет ситуация - п... Интересно, а за нецензурные мысли банят?"

Корабль пронесся мимо первой башни и оказался в лабиринте морских руин. Закованный в броню Дима резко

крутанул штурвал, маневрируя среди каменных громадин.

Твари не заставили долго ждать. Вода вокруг корабля забурлила, и стайка серебристых существ выпрыгнула на поверхность, расправляя крылья-плавники. Они были небольшими, с котенка размером. Твари, попавшие на корабль, пытались доползти, работая плавниками и укусить.

- Не тратте силы. Просто скидывайте их пинками в море. - Командовал маг.

Это было легче сказать, чем сделать. Из воды выпрыгивали все новые, а если очередная волна зубастых рыбок накрывала в полете, то тебя ожидал приятный процесс отдирания тварей вместе с кусками тела. Дима, с каменным лицом продолжал рулить кораблем, пока рыбки пытались прокусить его стальные сапожищи.

От тварей избавились ценой множества укусов и одной молчалки у первого уровня, который слишком красочно описывал свое отношение к рыбкам. Опытные игроки в изгнании зубастиков почти не участвовали, насторожено смотря по сторонам.

- Сеть! Поворачивай! - Вдруг заорал темнокожий Нед.

Перед кораблем из воды поднималась сеть, натянутая между двумя затопленными башнями. Темные веревки, опутанные водорослями. Корабль стал разворачиваться, и в этот момент началась атака. Они лезли со всех сторон. Выныривали из глубин, прыгали с нависающих выступов руин. Ростом на голову ниже меня. Их нельзя было назвать рыболюдьми. Вместо чешуи склизкая кожа, как у лягушек или жаб, темно-зеленая с черными разводами. Только глаза рыбьи - мутные, холодные. В четырёхпалых руках твари сжимали костяное оружие. В основном короткие пики-шипы и кинжалы.

- Не разбредаться! Стойте кругом! - орал маг, видя, что новички дрогнули. - Если окружают, прорывайтесь в центр!

"Так, баланс хищника"

Один из водяных попер на меня. Удар палаша и густая, склизкая кровь орошает палубу. Несмотря на рану, тварь ткнула меня копьем в грудь, но кости выдержали, защитив сердце. Только после четвертого удара существо ослабило натиск и рухнуло еще после двух. Я к тому времени получил три укола в корпус. Только хотел расслабиться, а новый водяной уже на подходе. У этого были два коротких шипа. Тут я сработал неплохо, догадался удерживать тварь на дистанции. Только один укол в плечо и враг лежит на палубе. Хотел было обрадоваться, но теперь навалились двое - пришлось отступать.

Корабль уже развернулся и успел набрать скрость, так что новые водяные не могли забраться на палубу. Но еще около двух

десятков тварей продолжали бой.

Антоние и Нед кромсали их пачками, защищая рулевого. У новичков ситуация была совсем другая. Какой-то маг бегал кругами, отчаянно кидаясь огненными стрелами во всех подряд. Слабенькие заклятья водяными урона почти не наносили. Первоуровневую лучницу окружили трое монстров, и она пала под градом ударов. Лучше всего держался парень со щитом и топором. Я даже пожалел, что не стал танком. Щас бы блокировал в свое удовольствие.

Одного из нападавших удалось вырубить "сокрушающим рывком", почти срубив голову. Но сил у меня заметно поубавилось. Второй стал меня теснить, выставив костяной гарпун. Мои силы подходили к концу. Так обидно... Вроде знаешь, что минуту назад зарубил бы тварь без проблем, а сейчас тяжело даже нормально увернуться. Но слава всем местным богам, сражение уже заканчивалось. Антонио и Нед порубили свою часть водяных, перейдя в наступление.

Тем временем корабль плыл уже не среди лабиринта башен и обломков. Вокруг ровными рядами поднималась из воды темные колонны, покрытые резьбой. Впереди виднелось какое-то мерцание.

- Портал близко! - Выкрикнул маг. - Держитесь. Сейчас начнется самая жесть.

И началось. Посмотрев за борт, я увидел глубоко на дне размытое свечение, оно поднималось.

"Что за хрень..."

В нескольких метрах от корабля из воды показался желеобразный купол метра три в диаметре. Внутри мерцали огоньки. Вслед за куполом показались щупальца. Огромная медуза поднялась в воздух, и направилась к судну. Но корабль уже успел отплыть на приличное расстояние. Тогда медуза сократилась всем телом и, набирая скорость, погналась за судном. В это время из-под воды появлялись новые монстры. Всего около десятка.

- В центр! Все в центр! И найдите, за что держаться! Мачту или скамейку. Ну что Ким? Снова тир... - Маг отхлебнул из горлышка синеватое зелье манны. Арбалетчик уже отправил первый болт в полет, отстрелив ближней медузе щупальце.

"Как ему это удалось? Специальный навык или годы задротства?"

Но тварь только замедлил ход на пару секунд. Ее обогнала другая медуза. До корабля оставалось всего пара метров. Маг ударил молнией. Тварь шлёпнулась на поверхность воды, но уже через пару минут взлетела и снова преследовала судно. Эта

погоня длилась минуты три, но заставила понервничать. Особенно когда сразу две твари взяли корабль в тиски. Одну маг отбросил порывом ветра, но другая успела запустить щупальца на палубу. Двоих перваков она сразу утянула под воду. Мне тоже досталось. Прикосновения щупалец причиняли боль сильнее, чем когти медведя, а рука потом несколько минут не двигалась.

Наконец корабль оказался перед порталом. Он напоминал мерцающий водопад, заключенный в древнюю каменную арку. Не сбавляя скорости, мы ворвались в сияющие врата. Звуки погони утихли. Вокруг снова было море, чистое, без руин и монстров, но какое-то другое. Стало светлее и теплее.

"Похоже, монстры порталом не пользуются, отличная новость"

- Скажите, а какая эта ситуация была? - поинтересовался у мага первак со щитом.

- Плохо, просто плохо. - Усмехнулся тот. - Мы даже на призрачный корабль не напоролись.

- Ну а самый худший...

- Чудище с кучей голов, после которого мы покупали новый корабль. Совсем тогда рейд прогорел. Но это редко бывает. Так, какие у нас потери?

- Двоих утащили. Еще одна в отключке. - Отвечал Нед.

- Попробуй отпоить зельем. Дим дай я за штурвал.

Команда осматривала повреждения и выкидывала трупы монстров. Мне просто хотелось отдохнуть. Я достал из сумки зелье лечения и сделал пару глотков. На вкус ничего и раны сразу перестали ныть. Теперь можно глотнуть запаса сил. После этого я устроился на скамейке и начал ждать дальнейшего развития событий.

"Интересно, а сколько опыта мне дали за монстров? Меню".

Весь мир замер и перед глазами появился список опций.

"Так, персонаж, развитие... О, больше половины от первого уровня взято. Еще бы один водяной... Ладно, может вражескую команду удастся пощипать".

Ждать пришлось не так уж долго. На горизонте появилась тонкая полоска берега. Небо заполнили морские птицы. С визгливыми криками пикировали они к воде, выхватывая рыбу.

- И так! - Привлек к себе внимание маг. - Они уже должны отплыть. Скоро будет абордаж. Точнее все начнется с перестрелки, но это для меня и Кима. Потом рубка. Тут все просто. Новички идут первой волной.

"Все же пушечное мясо"

- И мы используем один трюк. Леш, подойди ка сюда.

- Да?

- Я тебе дам кольчугу поносить и топор, не против?

- Только за. - Улыбнулся я, принимая из рук мага боевой топор, который выглядел куда опасней палаша. Поблескивающий, заточенный металл. Еще была кольчуга с короткими рукавами.

- Будешь из себя разыгрывать хайлевла.

- Только не особо старайся. - Усмехнулся Антонио. Теперь он был одет в рваную рубаху первака.

- Хотите сделать им сюрприз. - Догадался я.

- Ребята! - Окликнул нас Нед, смотревший в подзорную трубу. - Мы у них на хвосте.

Вражеский корабль был немного больше. Он был почти доверху загружен какими-то ящиками. Маг поддал ветра в паруса и пиратский корабль набрал скорость. Похоже, жертвы уже догадались о намерениях, мчащегося к ним даркара. Навстречу пиратам летел огненный шар немалых размеров. Владимир отклонил его порывом ветра, и заклятье с шипением ударило в морскую гладь, поднимая столб пара.

- Так, всем залечь на палубу! - Скомандовал Владимир и первый упал на корабельные доски. Вражеский корабль уже был близко. Их маг продолжил обстрел. Яркий столп огня взметнулся в паре метров от меня. Часть кормы загорелась. Начал заниматься парус.

- Вот НЕХОРОШИЕ люди! - Процедил Владимир, не забывая о цензуре, но интонации отлично выражали всю гамму ненависти. - Парус терь менять... Ким, ты готов?

Арбалетчик кивнул и перекатом сменил позицию. Тем временем вражеский маг готовил что-то мощное, накапливая силу. Вокруг него пульсировало алое сияние. Воин, прикрывавший его щитом, рухнул с болтом в горле и вражеский маг тут же получил молнию от Владимира. Кажется, противников было семеро и двое уже валялись на палубе. Остальные укрылись за ящиками.

- Ну что, на абордаж!

Наш даркар протаранил вражеское судно и появилась возможность перейти в рукопашную. Поднявшись с палубы, мы устремились на абордаж. Я шел одним из первых, изображая хайлевла, и тут же за это получил топором. Передо мной оказался зеленокожий клыкастый бугай. От удара перехватило дыхание, звенья кольчуги разорвались. Я отшатнулся и чуть не упал за борт. На этом моя скромная роль в наступательном порыве закончилась.

Когда я опомнился, бой уже кипел вовсю. Вражеского орка скинули за борт, он еще барахтался утягиваемый на дно весом брони. Антонио яростно рубился с таким же рыжим-бородатым

гномом. Нед и Дима пытались взломать защиту громилы, закованного в тяжелые латы. Еще двое из вражеской команды с трудом сдерживали натиск пятерых перваков.

"Не пора ли нам присоединиться..."

Потрогав место разрыва колец на кольчуге, решил вперед с криком "Ура" не бросаться, а выбрать соперника осторожно. Но случай опередил мои планы. Раздался боевой клич и Антонию использовал на гноме какой-то спец-удар. Противник все же сумел блокировать атаку бразильца, отшатнувшись метра на три, в мою сторону.

"Это конечно нечестно, но все же... Сокрушающий рывок!"

Удар получился - загляденье. Прямо туда, где под шлемом гнома начиналась поросшая рыжей растительностью шея. Он рухнул на палубу, издав короткий хрип.

- Ваш уровень повышен. - Произнес мягкий голос, который кроме меня, похоже, никто не слышал. - Получено новое достижение.

"Нарубил кучку монстров - никакой награды. Один удар в спину - новый уровень, достижение. Вот и как здесь быть благородным рыцарем?"

Бой тем временем подошёл к концу. Нед и Дима так и не пробили оборону своего противника, но умудрились вытолкнуть его за борт. Перваки, к которым я себя уже не отношу, сумели забить одного защитника корабля, последнего застрелил Ким. Любопытно, что Владимир в битве участия почти не принимал. Обернувшись, я понял почему.

У горизонта алым заревом догорал закат, а чуть ближе тихонько догорал пиратский даркар. Маг еще пытался что-то спасти, но мачта, нос и большая часть кормы уже превратились в угольки.

- Его можно починить? - Сочувственно поинтересовался я.

- Проще купить новый. - Ответил маг, с досадой пнув тлеющую головешку в море. - Да и зачем. У нас же есть корабль. - Ухмыльнувшись, он кивнул в сторону грузового судна. - Ну что, поговорим с их капитаном.

Владимир поднялся на захваченное судно и подошел к телу вражеского мага.

- А он еще живой? - Спросил я.

- Не исчез же. Значит пока здесь. Сейчас мы его разбудим. - Маг щелкнул пальцами и слабенькая молния ударила в тело противника. Тот вздрогнул, помотал головой и сел. Нед подошел к нему сзади, держа клинки наготове.

- Как спалось? - С ухмылкой поинтересовался Владимир.

Вражеский маг осмотрелся по сторонам.

- Все же сделали нас, неплохо, неплохо...

- Да ладно, хвалит не надо, у вас не особо сильная команда.

- Черт... Ведь такая выгодная была бы сделка. - С разочарованием проговорил маг. - Здесь в ящиках эльфийские специи. Чуть ли не тонна. Выгружайте и дайте нам спокойно уйти. Лады?

- Уйти? Это всегда пожалуйста. Только корабль вы нам зря сожгли. Ох зря... У меня к тебе всего один вопрос... - Проговорил Владимир с серьезной физиономией, но на последних словах расплылся в злорадной улыбке. - Кто обитает на дне океана!?

Неизвестно, что хотел ответить маг, какие трёхэтажные матюки готовил, но молчалку ему дали заранее. Владимир тем временем уже произнес заклятье, и вражеского капитана подбросило метров на двадцать порывом ветра, выкинув с борта корабля. Где-то вдалеке раздался всплеск.

- И так господа-пираты. Раздаем награды, а потом перетаскиваем вещи на захваченную посудину.

Владимир отсчитал мне золотой, да еще и оставил кольчугу. Она хоть и с дырой, но все же лучше чем одна рубаха. Плохой новостью было то, что вещи доставшиеся от гнома мне не подходили, кроме шлема и топора. Все же не плохой улов. А его броню можно продать. Из перваков, кроме меня была довольна только лучница, удачно пристрелившая противника. Больше всего негодовал парень со щитом. Он так круто столкнул орка с палубы. Стратегически верный ход, только вот снаряжение осталось при зеленокожем.

"Так-с... Меню. Повышение уровня. Новые скилы открываются только с четвертого, так что усилим сокрушающий рывок. Вложим еще одно очко в силу... А что там за достижение я получил?"

"В неравном бою

Одержав эту победу, вы доказали что способный одолеть даже превосходящего в силе противника или вы просто везучий засранец. В любом случае, пока не будет, достигнут уровень побежденного врага(3) весь получаемый опыт увеличен на 15%. Поздравляем!

Примечание: Эффект от достижения будет обновлен при победе над противником более высокого уровня. Остерегайтесь договорных боев, за них мы баним без лишних разговоров"

"Черт... Только подумал о возможности договориться с Владимиром"

Закрыв меню, я вернулся в игру. Наш новый корабль приближался к берегу. Уже были видны очертания порта и крупного города. Дома здесь были из желтоватых камней, с

плоскими крышами. Между ними виднелись пальмы. Даже вечерний ветер нес тепло, а не прохладу в этих краях.

3. AFD

- Мы причалим здесь, в гавани Аркола. Продадим специи и обратно, теперь уже в обход порталов. Если кто хочет с нами - милости просим. Решите остаться тут - без проблем. Город большой, работы много, грабануть конечно могут, но это уже совсем другая история...

- А здесь можно продать гномью броню? - Поинтересовался я.

- Здесь можно продать броню, оружие и самого гнома в придачу. Весь город - один большой рынок.

"Отлично. Может, и деньги потрачу. Хотя мои сбережения пока составляют одну монету, хоть и золотую".

Наконец корабль остановился, и мы устремились на улицы Аркола. Вблизи город оказался еще больше. Сотни узких улочек, деревянные халупы трущеб, роскошные вилы богачей с целыми садами и конечно рынок. Непонятно где он начинался. Такое ощущение, что торговал здесь весь город. На каждом шагу стоял лоток с какими-то фруктами, сладостями, овощами, специями и прочее, прочее, прочее... Всюду неумолкающий гомон тысяч голосов. По улицам текли бесконечные толпы покупателей и продавцов. Коренными жителями города кажется были темнокожие люди, именно к ним принадлежало большинство НПС. Но вот остальные... Люди всех цветов кожи, эльфы, гномы орки.

- Я попробую загнать броню. Пройдусь между лавок. - Сказал я Владимиру.

- Как хочешь, Лех. Мы здесь с добычей разберемся. - Ответил маг, направляясь обратно к судну.

- Давай-ка я с тобой. - Сказал первак со щитом.

- А мне тоже продавать много чего. - Улыбнулась лучница. - Лучше вместе держаться. А то наш капитан говорил про грабежи.

- Есть вариант похуже. Те, которых мы на дно отправили, наверное, в этом же городе респнулись. Не хотел бы с кем из них встретиться. - Добавил щитоносец.

- Это уже будет "грабь награбленное".- Ухмыльнулся я. - Ну пойдемте, только может сначала познакомимся.

- Правильно говоришь. Я Костя. Из Челябинска.

- Ух. Кругом одни русские парни. Меня зовут Найтери. Из Оклахомы, США.

- А это настоящее имя? - Спросил Костя.

- Настоящее игровое имя. Зря я что ли его пол часа выдумывала...

- Ну как хочешь. - Недовольно вздохнул щитоносец.

- А я Алексей.

- Будем знакомы. - Пожал мне руку Костя. - Видишь Найтери. Человек не стесняется. Может все таки...

- Пошлите уже. - Рассмеялась лучница из Оклахомы.

Я старался запоминать дорогу, чтобы потом вернуться к судну. Остаться здесь или обратно на север - еще пока не решил. Но заблудиться вариант совсем не радостный. Костя тем временем был занят раскрытием тайны Найтери. Лучница отшучивалась. Может у нее просто имя не благозвучное или ее зовут, например, "Джон" и за фигуркой изящной блондинки скрывается стокилограммовый афроамериканец.

Наконец отыскали торговца оружием, но этот НПС предлагал уж совсем мизерные деньги. Всего пару медяков за гномскую броню. Затем наши место, где торгуют игроки. Цены здесь были глазу приятнее, но очереди... Не думал, что столкнусь в V-РПГ с этой напастью. Мы встали за худощавыми парнишкой при двух кинжалах за спиной. Забранные в хвост волосы у него были небесно-синего цвета. Он повернулся боком. Челка и красные глаза... Интересно, сколько метров он прошел бы ночью в моем районе, прежде чем лишиться телефона и пары зубов.

- Люди не толкаемся и подходим по одному. - Громко командовал длинноволосый эльф за прилавком. - И не суйте всякий хлам. Гоблинское оружие тут не покупаем, крысиное мясо тем более. Зачем ты мне эти цветы протягиваешь?

Темнокожий с цветами замялся. Судя по дешёвой одежде - первак.

- Это приглашение на свиданку? Только не говори, что пытаешься их продать. Что значит для алхимии? У них нет никаких свойств. Это просто, черт возьми, цветы. Выкинь их или вот девушке подари. Блин, что за человек... Оборвал клумбу и еще денег хочет. Просьба ко всем новичкам, читайте...

Что хотел посоветовать читать эльф мы так и не узнали, потому что в эту секунду кто-то громко заорал.

- АФДешник в городе!

Все тут же обернулись. Послышался тревожный шепот. Кричал мощного вида орк с двуручным мечом. Не маленький левел судя по снаряжению.

- Что стоите!? - Снова заорал орк. - Он уже метку заделал. Пойдемте бить!

Эльф-торговец, тот синеволосый паренек и еще несколько игроков тут же побежали за орком.

- Пойдем, посмотрим. - Предложил я.

- Пошли. - Согласился Костя.

Мы двинулись за толпой игроков, которая только

увеличивалась.

- Куда мы?! - Спрашивал эльф с балкона.

- На южной площади бьют АФДешника! - Отвечали ему.

- Я с вами.

"Похоже, АФДшников здесь любят. Это вообще что? Монстр или босс какой?"

- Он уже поставил метку?! - Спрашивал чей-то голос в толпе.

- Говорят что да!

Ночное шествие втягивало все новых игроков. Кто-то зажег над нами волшебный фонарь. Светящийся шар летал в темном небе. Это напомнило мне, поход на салют в честь дня Победы. Та же несущая тебя куда-то сквозь ночь толпа. Гомон, смех, а потом все замирают в ожидании салюта. И сейчас все затихли, смотря в небо. Только вместо фейерверка были вспышки заклинаний. Где-то впереди уже кипел бой. Гром взрывов, крики, лязг оружия.

Толпа остановилась. Перед ней из-за угла вылетело какое-то заклинание, с грохотом ударив в стену дома. Здание осело. Повалил черный дым, скрыв большую часть улицы. Решительности у толпы поубавилось. Некоторые стали осторожно пробираться в конец шествия.

Дым впереди развеялся порывом ветра. Зазвучал тревожный шепот. Его причиной был, тот, кто появился из дыма. На нем было черное одеяние с элементами брони и красным прицелом на груди. Метка в виде такого же прицела горела на лбу. Короткие темные волосы, ярко-алые глаза, бледная кожа. А на бляхе пояса три английских буквы "AFD".

АФДешник улыбнулся, окидывая толпу взглядом.

- Это что? Все ко мне?

Ответом ему стал поток огня, выпушенный кем-то из толпы. АФДешник закрылся голубоватым щитом, в который тут же прилетели еще два заклятья и стрела. Магический барьер стал расплываться под ударами. Силуэт АФДешиника внутри щита виднелся смутный пятном, вокруг него сверкнула вспышка нового заклинания.

Худощавый паренек передо мной отпрыгнул в сторону, припадая к мостовой. Эльф-торговец возводил какую-то защиту. Я среагировал почти мгновенно. В мозге на уровне подсознания состыковались факты: АФДшник колдует + парень отпрыгнул + эльф возводит защиту = сейчас долбанет. Я последовал примеру худощавого и прыгнул вниз. Очень вовремя. Впечатление от магического удара АФДешника тяжело с чем-то сравнить. В реале я таких ощущений не испытывал. Прозвучал раскат грома, но уже через секунду я ничего не слышал. Мир вокруг как будто онемел. В глазах померкло, взор заволокло туманом. Я не знаю, сколько

пролежал, но когда поднялся, то увидел незабываемое зрелище.

Улица была пуста, не считая капель крови на камнях мостовой. Тела "убитых" видимо повредились настолько, что исчезли для респауна. Выживших было трое, включая меня, синеволосого и эльфа-торговца. Он стоял в центре улицы, окутанный фрагментами барьера. Через пару секунд его защита совсем распалась, превратившись в клочки голубоватого тумана. Торговец закашлялся. Изо рта пошла кровь. Он еще простоял так пару секунд, прежде чем развалиться на две половины. Тело тут же исчезло.

Я просто лежал и офигивал, пока АФДешник медленно приближался.

- Эй внизу. Здесь не пробегал кто-нибудь с такой меткой. - Он ткнул пальцем в красный прицел, горевший на его лбу.

Я отрицательно покачал головой. В этот момент за спиной АФДешника материализовался некто в темном плаще с маской-капюшоном. Сверкнул заточенный клинок. Убийца почти достал АФДешника, но недооценил его защиту. Как только лезвие приблизилось к шее жертвы, раздался электрический треск. Через броню АФДешник прошли разряды красных молний. Убийцу отшвырнуло метров на пять. Он попытался встать, но был пробит насквозь шипом прозрачной энергии. В конце улицы появились четверо. Судя по снаряжению уровня очень не маленького. Я тут же встал и бросился подальше от АФДешника. Сейчас здесь будет очень жарко, а словить какое-нибудь убойное заклятье совсем не хочется.

Раздался взрыв, меня отбросило на метр вперед. Я прижался к стене дома и обернулся. На защиту АФДешника сыпались ударные заклятья и объятые пламенем стрелы. Он, похоже, снова копил силу для контратаки. Тут на улицу опустилось облако зеленоватой дымки. Ни запаха, ни отравляющих эффектов. У этого заклятья была другая задача. Щит АФДешника начал таять, коснувшись дымки, и через несколько секунд превратился в полупрозрачную кляксу. В этот момент улицу озарила вспышка. Ярко-красный луч одного из нападавших ударил в АФДешника. Его отбросило к стене одно из домов и накрыло взрывами еще двух заклятий.

Когда пламя угасло, вместо АФДешника у стены появилась черная сфера в человеческий рост. Один из нападавших бросил в нее магической бомбой, но сфера даже не шелохнулась.

- Черт подери! Закуклился! - Нервно воскликнул маг в алой мантии.- Ничего! Я по нему долбанул как минимум с вложением в 300. Это 1000 с гаком урона. Как вылезет - добьем.

- Нет, вы проиграете. - Надменным тоном произнес

худощавый синеволосый.

- Че? - С миной негодующего непонимания посмотрел на синеволосого маг. - Не помогаешь, так заткнись и отвали!

- Я помогаю. Помогаю вам не допустить ошибку. Вы думаете, что он применил заклинание, позволяющее на время покинуть бой?

- Что же еще?

- Это заклятье "боевая медитация". Уникальный навык, который маг крови может получить за квест "по следу упавшей звезды". Через пару минут сфера исчезнет, а он возобновит бой, полностью излечившись и восстановив манну.

- Черт! И много раз он так может? - Занервничал сильнее маг.

- Нет. Между применениями "боевой медитации" нужно ждать около часа. - Спокойно отвечал синеволосый.

- Тогда все норм. - Лихорадочно улыбнулся маг. - Мы его взгреем по старой тактике. Пайн... - обратился он к смуглому эльфу с луком.- Будешь справа. Бикслоу прикрывай Марка. Марк ломаешь защиту, а я бью.

- Такой план провалиться. Но я знаю, как можно победить. - Самоуверенно заявил синеволосый.

- Да с какого хрена он должен провалиться!? - Маг похоже был уже на взводе.

- Весь план держится на умении Марка взламывать защиту, но для заклятья нужна подготовка. Поэтому АФДшник убьет его первым.

- Мы прикроем! Ты это слышал! Прикроем его!

- Ваш противник может одновременно атаковать и блокировать слабые удары. Шансы при таком плане - ноль. Но я могу предложить нечто выигрышное.

- И что же?!

- Для начала узнаем, наши возможности. Пусть все присутствующие назовут свои навыки и уровни. Начнем с меня. Кристофер "меч ночи" двадцатый уровень.

- Боевая имперская магия. Двадцать шестой. - Продолжил дерганный маг.

- Солнечная стрела. Двадцать первый. - Назвался смуглый эльф.

- Жрец Авиры. Двадцать третий. - Это был Марк, взломавший барьер.

- Путь духов. Девятнадцатый.

- Путь волка. Второй уровень. - Улыбнувшись, добавил я. Среди таких хайлевлов и крутых разборок у меня появилось ощущение, как будто пришел на вручение Оскара без приглашения, да еще в одних трусах.

- Все ясно. Теперь вопрос к "Солнечной стреле". Качал "Ослепление"?

- Нет.

- Ясно. Тогда план такой. Вы должны возвести защиту способную выдержать массовые заклятья врага. В это время Марк колдует, но вместо слома защиты мне нужен баф, на манну. Я используя полученную силу, создаю "покров тьмы". Заклинание должно выйти настолько мощным, что он вообще перестанет видеть. После этого ломаем барьер и добиваем.

- Ну, все с ним согласны? - обратился дерганный маг к остальным.

- Вроде рабочий план. Только не понимаю, почему баф сейчас не наложить? - Спросил Марк.

- Потому что все уже началось! - Воскликнул Кристофер, указывая на сферу. Та уменьшилась в размерах и растаяла.

- Скучали по мне, рябятушки? - Усмехнулся АФДешник.

Маги сгруппировались, возводя защиту. Эльф выпустил несколько стрел, одна из которых взорвалась огненной вспышкой. Синеволосый в это время подошел зачем-то ко мне.

- Твоя роль в плане очень проста. Делай то, что я говорю. Понял?

Я автоматически кивнул. Мое внимание сейчас занимал бой. Щит магов пока сдерживал удары АФДешника, но...

"Разве это не тот барьер, которым пользовался разрубленный эльф. Ему как-то не очень помогло. Сказать им? Хотя может там все от вложенной манны зависит..."

Марк закончил баф, и вокруг Кристофера появилось бледно-голубое мерцание. Но действовать синеволосый не спешил.

- Покров давай! - Отчаянно заорал дерганный, но Кристофер и не пошевелился. Мир снова онемел. Волна чудовищной силы смела защиту и раскидала магов по сторонам. Эльф уже исчезал пронизанный шестью энергетическими иглами. Схватка была почти закончена. АФДешник окинул поверженных врагов торжествующим взглядом и достал какую-то красную бумажку, с черным прицелом по центру.

- Один из вас меня неплохо приложил. Кажется ты? - Указал он на дерганного мага. - Уж извини. Но спускать такие дела - терять репутацию гильдии. Так что... "Смертельная дуэль"!

На лбу дерганного тут же появилась метка в виде красного прицела. АФДешник пронзил голову мага энергетическим шипом, затем расправился с остальными.

- Опусти топор. Мы же не хотим показаться агрессивными. - Прошептал мне синеволосый. - Просто делай, что я говорю, и все будет круто.

"Какой гад... По сути слил весь бой... И зачем это ему?"

- Кажется, у нас тут появились добровольные помощники? Хех, может, ты хочешь награды, а? - Произнес АФДешник, направляясь к нам.

- Может я просто не хотел вступать в безнадежный бой. - Отвечал Кристофер.

- И то верно. А теперь реально на счет награды. Если скажешь, куда побежал парень с меткой, получишь... ну скажем десять золотых. Только вот если обманешь, сам получишь метку. - Зловеще произнес АФДшник, Кристоферу в лицо. На меня они внимания уже не обращали.

- Куда он мог побежать - не знаю. Но вот сюда, движется еще одна группа игроков. Думаю около полусотни.

- Убиваешь, а они все лезут и лезут.

- Ваша манна должна быть на исходе. Я хочу кое-что предложить.

- Слушаю.

- Убейте меня навыком "клинок жнеца". На мне мощный баф манны. Вы сможете восстановиться.

- Забавная идея, а зачем это тебе?

- Чтобы толпа не увидела, как я мило беседую с АФД. Только просьба. Отрубите голову, не задев брони. Тогда я ничего не потеряю, кроме опыта.

- А ты веселый парень. Дойдешь уровня этак до сорокового - найди нас. Я замолвлю за тебя словечко офицерам. А сейчас пора умереть.

АФДешник обнажил меч с темным лезвием. Клинок его замерцал красным. Удар АФДешника почти достиг цели, но встретил преграду в виде руки Кристофера. Темную улицу озарила зеленоватая вспышка. Красное мерцание на клинке погасло. Кристофер схватил АФДешника второй рукой за шею и притянул к себе, выкрикнув:

- Бей!

Сначала я не сориентировался, но потом увиделф, как лезвие моего топора мерцает также как клинок АФДешника секунду назад. Тот уже почти вырвался из объятий Кристофера и даже оттяпал ему руку. АФДешник стоял ко мне спиной.

- Бей!

Я поднял топор.

"Сокрушающий рывок"

Мне казалось, что нанести АФДешнику урон будет сложно, но лезвие топора шло как сквозь масло. Я при этом чувствовал не усталость, а наоборот прилив сил. Похоже, это заклинание вытягивало не только манну, а все сразу.

"Сокрушающий рывок! И еще рывок!"

Последняя атака и АФДешник падает искромсанный. Метка на его лбу вспыхивает. Он исчезает, но снаряжение остается.

- Ваш уровень повышен. - Произнес мягкий голос. - И еще раз повышен. И снова... Вы получили семь новых уровней. Получено новое достижение. И еще одно.

"Афигеть... Какого же уровня был этот парень..."

- Помоги встать. - Обратился ко мне синеволосый.

- Сейчас... А ты с самого начала так планировал.

- Примерно так. Только хотел сам его убить, но это было слишком рискованно. План, рассказанный тем ребятам - фикция. Я даже не клинок ночи. "Убийца магов" с навыком "похищение чар".

- Ясно. Слушай, а почему бы сразу не сказать тем парням правду, может с их помощью...

- У них не было шанса. К тому же, применивший "боевую медитацию" все отлично слышит. АФД знал наш план. Знал лже-план...

"Хитро... С этим парнем нужно быть осторожным".

- Сейчас нам нужно действовать очень быстро. Собирай все вещи оставшиеся от АФД и убитого мага. Особенно тщательно ищи дуэльные метки. Таки красны бумажки с прицелом. Складывай в сумку и выходи из игры.

- Подожди. Зачем нужны эти метки и кто вообще такие АФДешники?

- Дуэльные метки позволяют вызвать на "смертельный бой". Проигравший теряет персонажа. Но обсуждения чуть попозже. Кинь мне ссылу на свой вирт, там все обсудим. А сейчас бери шмот и выходи. Только еще вопрос... Тебе дали новый уровень?

- Да, целых семь. Теперь я девятый.

- Не распределяй пока очки. При следующий встрече объясню зачем, а сейчас нам пора.

Покидав трофеи в сумку, я вызвал меню. Так-с уровень пока не повышать, но достижения посмотреть можно. И так...

"Один шанс на миллион

Ваша победа войдет в историю как пример невероятного героизма или потрясающей подлости. Но в любом случае, одолеть соперника превосходящего вас более чем в двадцать раз - настоящее достижение! Это как прыгнуть с Эйфелевой башни в стог сена и выжить.

Пока не будет достигнут уровень побежденного врага(48) весь получаемый опыт увеличен на 20%. Поздравляем!

Примечание: Эффект от достижения будет обновлен при победе над противником более сильного уровня. Хотя куда же

еще выше. Остерегайтесь договорных боев, за них мы баним без лишних разговоров"

"Убийца

Ваш мотив для нас загадка. Месть? Жажда крови? Чувство справедливости? Кто знает... Но факт остается фактом. Вы уничтожили чужого персонажа.

Наличие этого достижение повлияет на прохождение некоторых заданий"

Я закрыл меню и вышел из игры. Вокруг снова была лесная полянка. Пели птицы, шумели деревья. А я все еще отходил от впечатлений, их было много.

- Даа... Неплохо поиграли...

"Пользователь Кристофер Брукс предлагает вам видео-чат. Принять?" Объявила надпись на экране

"Ну что, пора узнать ответы на пару вопросов..."

- Да, откройте чат.

4. AFD(2)

Кристофер Брукс оказался похож на своего персонажа. Такой же худощавый парень лет шестнадцати. На бледном лице надменная ухмылка. Разве что волосы и глаза были обычных цветов. Хотя нет, в челке имелись аж три красные пряди.

Его вирт-меню выглядело как полутемная комната, расписанная граффити. Вместо нормального освещения под потолком и в углах мигали дискотечные лазеры, слышалась электронная музыка. Кроме граффити на стенах висели плакаты каких-то рок или панк групп. Я узнал только Нирвану. В углу красовался оплетенный мигающими гирляндами британский флаг. Молодой английский неформал. Должно быть во время перерыва на чай вместо сахара добавляет в чашку ложечку кокса.

"Ваш собеседник активировал режим синхронного перевода" Объявила надпись в углу экрана.

- Вот и новый "убийца". Какого уровня был АФД? - Начал Кристофер.

- 48. А кто это вообще был? Как я понимаю АФДшники в игре известны, причем не добротой и человеколюбием.

- 48... - задумчиво протянул Кристофер. - Слабый левел... Или у них мало игроков, или они собирают армию.

"Да блин, ответь уже на вопрос стратег хренов"

- Так кто они такие?

- АФД это гильдия. Хотя сейчас они больше напоминают банду. Многочисленную и опасную банду. Знаешь, когда делают онлайн игру, то в нее специально включат элемент конфликта.

- Типа Альянс-Орда, темные-светлые.

- И это тоже. В Аркане многие фракции воюют между собой.

Эльфы с некромантами, имперцы со свободными княжествами, орки со всеми, но это все сюжетные баталии. Скорее спектакль, чем война. Аркану любят за море возможностей. А больше всего возможностей у лидеров гильдий.

- Контроль замков или что-то подобное? - Вспомнил я еще ММО из Интернета.

- Контроль вообще. Гильдия это армия и супер-корпорация в одном лице. Контроль торговых путей, цен на рынке, даже налогов и законов отдельных стран. Представь, в этой игре есть НПС, которые берут взятки.

"Нашел чем удивить. Половина чиновников в России это НПС, которые берут взятки"

- Большинство гильдий это небольшие компании друзей, но есть многотысячные монстры. Такие гиганты могут зарабатывать миллионы. И я говорю о реальных деньгах.

- Черный рынок предметов?

- В том числе.

- Раз есть деньги, есть и войны.

- Да... И это уже не сюжетный спектакль. Гильдии постоянно делят сферы влияния. Убийства, шпионаж, вредительство - все идет в ход. Но год назад случилось кое-что выдающееся. Я бы назвал это Первой Мировой Арканы, и развязали ее АФД.

- Они настолько крутые.

- Были. Сейчас их гильдия сократилась почти вдвое. АФД ушли в подполье. Но когда-то они были сильнейшей гильдией и самой амбициозной. АФД решили взять этот придуманный мир в кулак. Выжать все что можно.

"Судя по опыту Гитлера и Наполеона, захватывать мир лажовая идея. Особенно когда войска доходят до России"

- Но, конечно же, их остановили.

- А вот и не угадал... В реальной войне можно взять вражескую столицу, разбить армию. Люди к этому привыкли, тоже начали делать и в Аркане. Сильнейшие гильдии объединились против АФД, собрали ударный кулак и пошли в наступление. Так случилась Редклаудская резня.

- Резня?

- Самое масштабное сражение. Около ста тысяч игроков в одной локации. Удивляюсь, как сервер выдержал. Итог - у АФД минус половина состава и нет главной базы, союз гильдий потерял больше народу. Но все радовались. "Психи получили по заслугам" - говорили на каждом шагу. А потом пришло неприятное понимание, что уничтожить АФД до конца не получиться.

- Но почему? Поставить им всем метки и дело в шляпе.

- Парень, которому ты стер перса. Представь, что вместо АФДешной брони, на нем кольчуга.

- Разве нет списка... Можно запомнить лица.

- Внешность легко сменить. Нам с тобой это предстоит. А что до остального... Имена и уровни в Аркане не висят над персонажем. АФД превратились в тайную организацию. И это опаснее открытой войны. Некоторые из них еще устраивают погромы, но мы даже не знаем имена нынешних офицеров.

- И я убил парня из такой гильдии.

"Интересно, насколько они мстительные ребята"

- Опасный поступок. Тебе нужно измениться, и тогда сохранишь персонажа. Кстати, я скинул тебе пару роликов. Чтобы ты понимал, как началась эта война.

- Ок. Сейчас посмотрим.

Я выбрал раздел "видеоматериалы". И правда два новых.

- Посмотришь их потом. Мне скоро бежать на концерт. Так что еще пару слов. Я буду в игре завтра. С шести до десяти по московскому. Встретимся на берегу моря. У скалы с аркой. Ты ее сразу узнаешь. Оттуда мы начнем побег. Надеюсь тот АФД был рядовым и нас не караулят круглые сутки.

- Ок. Слушай, а какой у тебя левел? Если что сможем отбиться?

Кристофер покачал головой и отпил зеленоватого напитка со льдом.

"Абсент что ли глушит? Интересно, это он только в вирте или по жизни плохой парень"

- Ты удивишься, Алексей. Но у меня сейчас третий уровень.

"Третий!? Он ниже меня?!"

- Это должно быть не первый твой перс?

- Верно. Этот уже не первый. Предыдущие - мертвы.

- Сочувствую.

Кристофер неприятно улыбнулся, наклонив голову.

- Не нужно. Те, кто это сделал - еще заплатят.

- АФД?

- Не только... Мне уже пора. "Insane cards" сегодня играют в "Bull and Gate". Не слышал их?

- Не слышал.

"Даже названия"

- Пост-панк рок, сейчас экспериментируют с электроникой. - С видом знатока произнес Кристофер. - Скину тебе как-нибудь.

Экран связи погас.

- И тебе приятного вечера Кристофер. Блин, невоспитанный англичанин это как расхлябанный немец, не разбирающийся в пиве. Хотя я вот тоже без медведя и балалайки сегодня.

"Ладно, хватит про национальные стереотипы. Что там за видео он мне скинул?"

Первый ролик назывался многообещающе. "Как они стали такими ублюдками". Это было видео с виртуальным погружением. Как и V-фильмы. Я выбрал пункт "начать просмотр" и все вокруг завертелось водоворотом красок. Меня перенесло в какую-то просторную локацию. Между серых скал возвышались обелиски, покрытые рунами.

- Всем привет, Это МадДог и видеоканал трансляций с Арканы. Сегодня у нас особенный день. Будет "prophecy challenge". То есть испытание пророчества. Переведу для неанглоязычных. Аркановский переводчик вроде не трогает названия. - Бубнил голос обзорщика. Я даже удивился, как парень с таким скучным голосом решил комментировать видео. Пространство вокруг начало меняться. Небо озарили вспышки молний, крушившие вершины скал. Над землей повисла мерцающая дымка. Обелиски один за другим падали, образуя гигантскую лестницу и по ней уже кто-то шел.

- Как мы помним в финал прошли АФД. Суровые ребята в черных броньках. Они в этом году, конечно, поднялись. Если в прошлом однозначно рулили дримы, то сейчас АФД их делает. Вопрос, сумеют ли они взять финал. Это мы сейчас и выясним.

Команда поднялась на широкое плато. Теперь их можно было разглядеть поближе. Я переместился к ним и оказался в шаге от главного. Это был высокий белобрысый парень с зеленоватыми глазами.

"Странно, я представлял главного злодея темноволосым"

Черной была его броня, помеченная знаком гильдии. Поверх нее висел амулет с бледно-синим свечением. А в руках... Я бы даже не стал называть это мечом. Должно быть два, а то и два с половиной метра. Сколько сил нужно, чтобы махать такой шпалой. Лезвие гиганта покрывал рунный рисунок.

Остальные были как на подбор. Черная броня или роба. Суровые лица, на одном была маска с одной глазницей и красным оскалом. Другой мог похвастать змеиными глазами красного цвета и выпиравшими клыками.

"Вампир?"

- Вот уже мы можем видеть команду. К финалу она не изменилась. Капитан - Зар, глава гильдии. Он ветеран Арканы. Еще в тестировании учавствовал. Очень опытный игрок. Особенно в ПвП стычках. Из магов Ариман. Тоже давно играет. О, уже ставят бафы! Не получится подробно рассказать.

Команда оживилась. Кто-то читал заклинания. Оружие вспыхнуло разной магией. Воины занимали боевые стойки. Тем

временем на плато, тоже что-то менялось. Из-под земли медленно поднималась каменная игла.

- Ну вот уже полез громоотвод. Скоро начнется.

В небе облака вдруг закрутились в воронку. Вспышки молний все чаще мелькали там. Воронка начала опускаться вниз, словно торнадо. Но это уже были не просто облака. Столб светящейся энергии достиг земли, там где поднималась каменная игла.

- С минуты на минуту испытание начнется. И все задаются вопросом, каким будет в этот раз страж. Уже один раз команда сливала финал испытания.

Сквозь столб энергии в землю ударили сотни молний. Раздался треск и грохот. Каменная игла раскалилась добела. Она поползла обратно под землю.

- И так! Кто у нас сейчас вылезет? Был великан, была та многорукая хренотень, змей, а сейчас...

Я внимательно смотрел на землю в ожидании монстра, но игра решила преподнести сюрприз. Сверху донесся протяжный рев. В столбе света появился темный силуэт и через пару секунд он вылетел наружу.

- Это дракон! - Заорал обзарщик. - Я так и знал, что однажды босом будет дракон. Выглядит он грозно.

Тело чудовища сплошь покрывали темные костяные пластины. Глаза, оранжевые словно пламя, были видны даже с земли. Дракон сделал круг над плато и ринулся вниз. Монстр опустился в метрах сорока от команды. В нашу сторону понеслась струя пламени. Я аж закрылся руками. Знаю, что безопасно, но рефлексы мозгу не всегда друзья.

- И конечно огонь! Настоящий дракон без этого никак. Ну что, сейчас посмотрим как у АФД с резистами.

Огонь не вызвал даже замешательства у АФДшников. Команда рассыпалась, похоже действуя по заранее придуманному плану. В дракона сразу ударила зеленая молния и какое-то заклятье.

- У дракона вот с резистами все нормально. От КС даже не вздрогнул.

Монстр тем временем сделал несколько взмахов крыльями. Перед ним завертелся смерч. Воронка из ревущего ветра медленно направилась к АФДешникам. Затем дракон выдохнул длинную струю огня прямо в смерч. Ветер подхватил пламя. Теперь это было огненное торнадо, и оно неслось к АФДешника, набирая скорость.

- Ооо. Комбинирует эффекты. Хотя когда боссы пророчества были скучными.

Маг, названный Ариманом, выпустил навстречу смерчу,

другой смерч, чуть поменьше, но быстрее. Кажется, эти торнадо вращались в разные стороны. Когда они столкнулись, то будто погасили друг друга. Ветер утих, огонь пропал.

- Отличное знание игровой физики! Зарезонировал ветер.

Дракон вцепился когтями в скалы, дробя камни. Раздался глухой рокот. Сквозь тело монстра прошла волна силы. Скалы дрогнули. Их покрыла сеть трещин, из которых шло пламя. Одновременно с этим дракон снова метал огонь. Только теперь это были отдельные выстрелы, которые летели с огромной скоростью и взрывались, достигая цели.

- Так. Снова что-то новенькое. Взрывы это не только огонь. И физ урон тоже. А теперь...

Глаза дракона вспыхнули. Он со свистом втянул в себя воздух и обрушил на АФДшников огненную атаку чудовищной мощи. Пламя шло под напором, сжатое и с большой скоростью. Скалы плавились и крошились. АФДшники поставили защиту, но она похоже не справлялась.

- Приста! Сожгли приста! Так, так, так... - С азартом комментировал обзорщик. - Серьезная, очень серьезная потеря. Неужели будет слив!

Команда ринулась в атаку. Первым бежал лидер, уклоняясь от взрывных выстрелов. Скорость перемещения у него была адовая. Такая черная мелькающая тень. За ним шли остальные, укрываясь щитами или уворачиваясь. Глаза дракона опять сверкнули. Монстр снова набирал воздух. Тем временем лидера АФДшников объяла мерцающая синяя аура. Он вдруг оттолкнулся от земли и скрылся в небесах.

- Так. Странная тактика... Чего же они хотят?

Дракон уже почти завершил атаку, но вдруг все вокруг окутала темно-синее мерцание. Движения дракона замедлились. Он словно вяз в этом мерцании.

- Так! Что это вообще за спел?! Откуда эти ребята берут уникальные навыки?! Кто-нибудь знает название? Кто-нибудь вообще его уже видел?!

АФДешники не вязли в тумане и подскочили к дракону. Они тут же начали кидать заклятья. Похоже дебафить. Туман уже начал рассеиваться и монстр вяло двигался. Маги вкладывали силы в какие-то заклятья, но использовать их не спешили. И вдруг...

Это произошло за секунды. Глаза даже не успели уследить. Уже потом, на замедленном повторе я видел, как лидер команды падает вниз, с гигантским мечом, занесенным для удара. В этот миг, АФДешники выпустили заготовленные спелы. Бафы полетели навстречу лидеру. Ослабляющие и боевые заклятья в

одну точку на шкуре дракона. Между костяными пластинами у основания шеи. Разнородная магия забурлила и вспыхнула всеми цветами радуги, когда меч пришел туда.

- Это... - С сомнением в голосе произнес обзорщик, поначалу не веря своим глазам. Но голова дракона уже лежала рядом с мертвым телом чудовища. - Ахринеть... Один удар! Один мать его удар и босса пророчества нет! Эти ребята... Они убивали его три минуты. Три минуты! Так, так. Сейчас будет статистика и... Шестьдесят семь тысяч!!!! Урона в одну точку... Зар, этот парень монстр похлеще дракона.

Тем временем столб энергии засиял ярче. Теперь это была колонна чистого света, уходящая в небо. Лидер команды, что-то сказал остальным и оправился туда. Через минуту он уже растворился в сиянии.

- И вот финал. Зар идет, уже пошел за желанием. Сколько он там будет? Есть ограничения, о которых говорят только победителю. Сделать выбор сложно. Как мы помним, уже двое загадывали желание. Бессмертный Тейган, сделавший своего персонажа неуязвимым для стирания даже после смертельной битвы и ублюдок Дейн, который перевел все деньги гильдии в реал. Сейчас миллионер. Его персонажа давно стерли. Так мерзавцу и надо. Кинул всех. Но что пожелает Зар?!

"Ничего хорошего, я думаю"

- А пока мы ждем, давайте вспомним тот мега-удар. Похоже, когда Зар прыгал, там ему уже сделали платформу для толчка. Он стартует на высоте в полкилометра, сопротивление воздуха уменьшено бафом. Пока Зар разгоняется в полете, остальные уже готовият усиление. Так они зафигачили наверное самый большой урон за всю историю. И... Он вышел! Он загадал желание! Мы сейчас узнаем желание!

Зар медленно шел к своим товарищам, широко улыбаясь.

- И что? - С напряжением в голосе, спросил один из АФДешников.

Зар щелкнул пальцами. Вспыхнул алый язычок пламени из которого появился маленький листок красной бумаги с черным прицелом в центре. Зар щёлкнул еще раз. Новая метка. Он засмеялся и хлопнул в ладоши. Сноп искр, языки пламени и несколько десяток дуэльных меток.

- Что за бумажки? - Спросил красноглазы.

- Мое желание. Я захотел возможность... Так и сказал. Хочу возможность убить любого игрока, любого ублюдка... Время, место и уровень не имеют значения. Теперь офицеры нашей гильдии, могут делать смертельные метки.

- Зар... - Усмехнулся волшебник в маске. - Теперь любая война

гильдий... Это будет как притащить мотобайк на велокросс.

- Да... - Ответил лидер. - И пора заводить мотор!

- Черт... - протянул обзорьщик.- Черт его знает во что выльется это желание.

Видео закончилось.

"Желание классное, хотя итог... А что там во втором?"

Второе видео было обычным. Без погружения. На экране появился упитанный бородач в потертом свитере.

- Привет друзья. - Начал он. - Меня зовут Джимми Крауч, но вы знаете меня как Аджина - главу гильдии Дрим Тим. Это обращение адресовано не только моим соклановцам, а всем игрокам. Неделю назад гильдия АФД победила в финале испытания пророчества. Их желание уже всем известно, как и последствия. Сейчас мы видим на улицах ребят из этой гильдии. Они устраивают кавардак, и никто не может возразить. Это лишь начало. Если мы не остановим их сейчас, дальше - будет поздно. Они уже стерли, убили около тысячи игроков. Это старт. Дальше только хуже. Начиная играть в Арканию, мы мечтали он новом мире. О возможности стать другим здесь, обрести друзей, почти что семью... Но они хотят сделать это миром страха. Как при Гитлере или Сталине. Когда мы будем бояться сказать слово человеку из-за трех букв на броне. АФД. Если создатели игры не собираются остановить это безумие, мы будем бороться сами. Я предлагаю объединиться всем гильдиям. Помогать каждому, на кого поставят метку. Их от силы десять тысяч. Нас скоро будет миллиард. Только будет это миллиард трусов или миллиард героев?

Бородач замолчал, сделав торжественную мину. Видео закрылось.

"Война никогда не меняется, как и люди... Даже в виртуальном мире ее устроили уже через год, причем не по сюжету. Но если честно... Так даже интереснее".

- Ладно. Пора заканчивать сеанс. Команда: Отбой.

Все вокруг снова завертелось. Я почувствовал свое одеревеневшее, настоящее тело. Непослушными руками снял шлем и, щурясь, посмотрел на циферблат будильника. Почти девять часов вирта и столько событий.

"Значит завтра... В шесть... У скалы с аркой"

Повторил я себе, чувствуя предвкушение новых приключений.

5. Добро пожаловать в подземный мир!

Эта игра затянула сильнее, чем я предполагал. Сразу после первого погружения, захотелось еще. А ведь когда только собирался зарегистрироваться, то опасался, что сразу разочаруюсь. Во многих ММО на мой взгляд была одна и та же

проблема - отсутствовала атмосфера. Изначально объявлялась, что игра будет в стиле фентези или постапокалиптика. Ты создавал персонажа, заходил в первую локацию и видел веселую картину. Посреди выжженных равнин местного Мордора шли под ручку орчиха "Маришka94" и светлый эльф "МегаПих". Сюжет мало кого интересовал. Игроки выдумывали свой жаргон, и от стилистики виртуального мира оставалась только тень. Не думаю, что Аркана этого избежала. Я не знал истории виртуального мира, еще не выполнил ни одного квеста, но игра затягивала. Все эти войны, интриги, погони, грабежи. Их устраивали реальные люди. Как будто миллиард землян в одно мгновение закинуло в тела жителей фентезийного мира. Кто-то пытался установить свои правила, кто-то нарушал все существующие. Появлялись лидеры, герои, изгои. Взамен выдуманной сценаристами истории теперь писалась история другая. Может не такая складная и пафосная, но в ней оставили след сами игроки. Они пытались обжить, покорить этот новый мир. Один осваивался в роли командира многотысячной армии, другой ждал свою жертву в темной подворотне. И кем же я стану?

А пока мы бежим. Бежим от возможной погони карателей из тайной гильдии АФД.

Почти одиннадцать часов до назначенного времени, я пытался убить, как мог. Спать не хотелось. Слишком много новых впечатлений. То ходил по комнате, размышляя, то сидел с чашкой кофе перед монитором старого компа, читая вики по Аркане. Рейтинги игроков, узнал больше об испытаниях. Испытание пророчества, в котором разыгрывали желания, было одним из пожалуй тысяч всяких чемпионатов, соревнований, схваток. Одни представляли собой локальные события городов или деревенек. Например Квирская ловля угрей рубашками с ящиком эля в качестве приза. Но были и такие, что игроки приезжали со всех уголков мира. И там испытание начиналось до испытания. Конкурентов отслеживали и вышибали. Воровали оружие, амулеты, подмешивали яд в зелья. Некоторые из богатых игроков приводили целые наемные армии. Другие полагались только на силу собственного сотого-двухсотого левла и компаньонов.

Время пролетело быстро. Только я захотел спать и прилег, как зазвонил будильник. Пять двадцать. Вырубаем газ, воду и запускаем модуль. В меню быстро выбираю нужный пункт. Лесную поляну сменяет тесное пропахшее рыбой помещение. Снова таверна. Дощатое строение около порта.

"Ближе к воде это хорошо. Мне нужна прибрежная скала с аркой"

Я вышел на улицы Аркола и тут же попал в нескончаемый поток толпы. Здесь не было просто прохожих. Каждый имел цель, куда-то шел, пытался продать товар.

"Толпа это плохо или хорошо?" Думал я, стараясь опускать лицо пониже.

Интересно, все игроки Аркола появляются в одной точке респауна? Вряд ли. Скорее всего здесь сотни трактиров. Игроков наверное переносит к ближайшему свободному. Смогут ли шпионы АФД узнать меня, начать слежку? А ведь еще есть команда ограбленного корабля и те, кого кинул Кристофер. Только второй раз играю, а уже столько врагов... Прямо талант. Может через пару месяцев всем городом пойдут бить не АФДшника, а меня.

С тесных улиц я постепенно ушел к побережью. Народу здесь было меньше. Некоторые загорали на песке или плескались в море. Чуть дальше играли в пляжный волейбол, только вместо мяча было какое-то заклятье. У скал стаяла одетая группа, которая вела оживленную дискуссию. Они по очереди бросали в каменную громадину заклинания и смотрели на эффект. Затем снова продолжали спор.

Поначалу я опасался, что без карты найти скалу с аркой можно только после часов поиска. Хорошо, что ошибся. Она была огромной, может самая высокая точка побережья. Я уже видел ее, когда плыл на корабле. Просто забыл, не придав ей значения.

Я пришёл раньше назначенного времени. Одна минута в реальности равняется трем, а то и четырем минутам вирта. Пришлось медленно прогуливаться вдоль пляжа, смотря за беготней крабов. Пару раз оглядывался по сторонам. Если не было любопытных глаз, то я осторожно заглядывал в дорожную сумку. В этом куске дешёвой кожи так странно смотрелись зачарованный меч АФДшника, золотые монеты, броня гильдии.

"Если меня здесь ограбят, то бандитов ждет приятный сюрприз".

Но отдыхающие мирно плескались в волнах, не собираясь отнимать мои сокровища.

Кристофер, должно быть, появился секунда в секунду. Интересно, почему именно в шесть? Часть какого-то плана или в это время просто нет концертов и тусовок?

- Привет. - Помахал я синеволосому. Тот кивнул, оглядываясь по сторонам.

- Отлично. Здесь иногда сидят парочки. Их присутствие испортило бы все дело.

- И что мы будем делать?

"Попробуем захватить мир?"

- Нас свели вместе две цели. Уйти от преследования АФД и стать достаточно сильными для отпора. На счет первой: - Начал он тоном профессионала выкладывать план. - Это сложно. Придется сменить внешность и тихо сбыть меч. Аркол сейчас опасен. Парень, убежавший с меткой, выжил. Значит все теперь знают, что боец АФД мертв. Они уже ведут поиск. Но есть способ надолго исчезнуть и повысив свой уровень.

- Значит двух зайцев одним выстрелом. Отлично. Какой у тебя план?

- В рекламе Арканы всегда указывают на огромную площадь игрового мира. Особенно любят использовать цифру 600.000.000. Но это число не отражает реальную ситуацию, так как включает только поверхность планеты. Общая игровая территория в разы больше из-за наличия подземелий.

- И разумеется они заполнены монстрами.

- Не все. В реальном пещеры не играют особой роли, почти не заселены. Но в Аркане существуют целые подземные государства.

- Верно, гномы же!

- Но есть и подземелья заселенные монстрами. Босы, ловушки, сокровища - классический набор. Однако, подземелья Арканы имеют существенное отличие от старых РПГ. Ты играл Интернет-ММО?

- Было дело.

- Когда ты только начинал игру, то мог найти описания, карты, советы по прохождению подземелий. Каждый данж был учтен и пройден много раз. Но в Аркане тысячи различных подземелий. Они сплетаются в гигантский лабиринт, проходящий под всей поверхностью планеты. Верхние уровни достаточно известны. А вот нижние ярусы почти не изучены. Уверен, что до сих пор существуют локации, где не побывал ни один игрок.

Какое-то время я молча смотрел на Кристофера, обдумывая услышанное. V-модель создать сложнее, чем 3d графику. Именно поэтому первые игры виртуальной реальности были простыми и короткими. Гольф, драки, тетрис. Потом стали появляться игры, где уже присутствовал сюжет. Но и там все было очень локально. Расследование убийства в замке, коридорные бродилки с однообразными монстрами. Аркану при ее возможностях и просторах назвали революционным продуктом. Но не настолько же! У меня было ощущение, что шаман первобытного племени показывает мне только что придуманное колесо и примитивную телегу. Я ложусь спать, а на следующее утро он прикатывает к хижине заправленный Феррари. Вроде бы приятно, но какое-то опасение чувствуется.

- Кристофер, а эти подземелья, большие? Я имею в виду

площадь?

- Точной цифры не знаю. Как я уже говорил, не все они открыты. Даже ад исследован на четыре круга, а их по идее девять.

- Ад? Подземелье такое?

- Не совсем. Это скорее отдельный мир, девять миров повышенной сложности, которые ввели около года назад. Первые три круга полны смертельных арен. Начиная с четвертого, любая смерть там приводит к потере персонажа. Поэтому желающих исследовать его, почти нет. Слишком большой риск. Даже проход туда находиться в довольно сложных подземельях.

Вот это уже было совсем странно. Обычно если создатели игры вводят новую локацию, они трубят об этом на каждом углу. Все кидаются туда за новыми артефактами. Какой толк от подземелья, в которое никто не ходит...

- В ад мы не собираемся. Но путешествие в подземелье нам предстоит. Лучший способ повысить уровень и скрыться из поля зрения АФД. Тем более это будет необычное подземелье. Оно тайное.

- Тайное?

- Да, как ты знаешь это не первый и даже не второй мой персонаж. Остальных стерли. Я лишился уровня, потерял предметы, кроме тех, что запрятал в тайники, но знания остались. Когда-то моя старая команда, наткнулась на интересное место.

Кристофер прошелся вдоль скалы и остановился у небольшой ниши. Синеволосый провел рукой по шершавым камням. Затем достал один из своих кинжалов. Он сделал надрез в районе запястья и начертил кровавую линию на скале. Камни расступились почти беззвучно, открывая ход в темную пещеру.

- Круто... - присвистнул я.

- Быстро заходи. - Настороженно произнес Кристофер. Кровь на скале как будто впитывалась камнями. Линия становилась тоньше.

Я нырнул в темный проход, синеволосый за мной. Через пару секунд камни сомкнулись, оставив нас в кромешной тьме. Мрак рассеяло бледное свечение, которое распространялось от кольца Кристофера. Мне он протянул такое же.

- Кольцо-светлячок. Нажми на камень. Факелы дешевле, но для нашего дела не подходят.

Я нажал на светло-зеленый камень в металлической оправе.

- Дела?

- Мы будем использовать особый метод прокачки. Но сначала я расскажу тебе об этом подземелье.

- Как оно называется?

- Мы не придумывали название. Это сеть тупиковых ходов, населенная всего двумя видами монстров. Здесь есть своя точка респауна, так что даже после смерти мы никуда не денемся. Ходов в другие подземелья нет. Идеальное убежище.

- И сколько мы здесь пробудем?

- Долго. Неделю, может две. Игровых конечно и не подряд. Наша задача прокачаться. Хотя бы до двадцатых уровней. Идем.

Бледное мерцание колец освещало два прохода. Кристофер выбрал правый. Я шел за ним, стараясь не поскользнуться на мокрых камнях. Было тихо. Даже звук наших шагов, казалось, поглощала каменная толща.

"Так, надо запомнить, место, где мы вошли"

- Кристофер, а выход открывается так же? Кровью начертить?

- Да.

- Ок, поня... Аааа! Черт!

Передо мной вдруг появилось, чье-то искаженное от ужаса лицо. Черт, наверное, если бы я играл за мага со слабым здоровьем, то получил бы инфаркт. Через пару мгновений шок прошел, и я смог рассмотреть эту гримасу ужаса. Она не двигалась. Передо мной стояла прозрачная глыба, в которой было заключено чье-то тело.

- Не обращай внимания. Это просто декорация, скорее всего. - Безразлично заметил Кристофер.

- Хорошо... Только предупреждай о таких штуках, лады? Они пугаю сильнее монстров.

- Тогда не волнуйся, дальше будут только монстры.

- Обнадежил.

Мы остановились около развилки.

- С лева от нас точка респауна. Мы вначале сходим к ней. Тебе нужно запомнить эти ходы.

- Понял. Их здесь много?

- Да, но нас интересую только три места. Вот и точка респа.

Мы вошли в просторную пещеру. По углам здесь рос мох, испускавший фиолетовое сияние. В центре стоял каменный обелиск, покрытый рисунками. Вокруг него пол испещряли руны.

- Монстры не могут приближаться к нему. Этим можно пользоваться.

В комнате с обелиском был еще один проход. Кристофер указал в его сторону.

- Что находится там, нас пока не интересует. Возвращаемся к предыдущей развилке.

Теперь мы свернули направо. Пещера уходила вниз. Воды стало больше. С потолка изредка падали капли. Через пару минут Кристофер остановился. Слева от его был еще один проход,

основной же коридор продолжал вести вниз.

- Этот поворот тоже запомни. Он тут один. Теперь пойдем вниз.

Мы продолжили спуск, пока не достигли просторной комнаты. Ее тоже немного освещало сияние грибов.

- Осторожно. Здесь обрыв.

Сразу после входа действительно был обрыв. Я посветил туда кольцом. Метров двадцать, может больше. Мы стояли на маленькой площадке, от которой шел спуск вниз. Кристофер отправился туда, осторожно ступая по влажным камням. Шагов через десять он остановился и посмотрел вниз. Здесь уже было не так высоко. Я мог хорошо разглядеть просторную комнату под нами. Точнее это тоже была площадка, заканчивающаяся обрывом, только шире.

- Скоро мы начнем прокачку. - Повернувшись ко мне, объявил Кристофер. - Но сначала разберись с предметами, доставшимися от АФД.

- Хорошо. Сейчас посмотрим...

Открыв сумку, я принялся копаться в содержимом.

"Так, меч, броня, какое-то кольцо, еще одно с символом гильдии, зелья, золото..."

- Дай ка мне клинок.

Я протянул меч Кристоферу. Он повертел оружие в руках и выдал.

- Отлично. Ледяная сталь. Уникальные чары. Жаль что для мага крови.

- Слушай, а как ты узнал качества?

- Заглянул в меню инвентаря. - Ответил синеволосый, сопроводив реплику взглядом "Что за идиот". Ну, подумаешь, не особенно я копался в меню. - Только там это называется не инвентарь. Статистика, пункт список предметов. - Протягивая меч, добавил Кристофер.

Я зашел в меню и, открыв статистику, действительно обнаружил список предметов. Дальше еще два пункта. "На вас" и "Рюкзаки, пояса, карманы".

"Ну и что там на мне?"

"Название:Кольчуга(поврежденная)

Тип: Легкая броня(торс)

Материалы: Железо

Средняя защита - 15

Вес - 3.4 кг

Описание: Дешёвая броня из металлических колец. Способна защитить от слабых или прошедших вскользь ударов".

"Так, холщевая рубашка(поврежденная), штаны, ну хоть они

целы. А вот и меч"

"Название: Порченая кровь

Тип: Меч(одноручный)

Материалы: Сталь ледяной ковки

Средний урон -124

Вес - 1.2 кг.

Чары:

Заклинание "Клинок жнеца" крадет на 17% здоровья больше.

Заклинание "Клинок жнеца" на 21% эффективнее уничтожает броню.

7% жизни врага, убитого этим оружием, переходит в вашу манну.

Любое заклятье усиление оружия будет на 8% эффективнее.

Описание: Это работа Аргуса Эдмура, АФД. Если ты держишь этот меч, значит был принят в нашу гильдию. Поздравляю и предупреждаю. Потеряешь меч или он окажется у врага - лучше ставь метку и прыгай со скалы. Иначе я брошу тебя в пламя ада сам".

"Хорошая штука. Жаль, что четко заточена под одно заклинание. Дальше".

"Броня мага крови(АФД)(повреждена)

Тип: Легкая броня(торс, ноги, руки)

Материалы: Демонический шелк, глубинный обсидиан.

Средняя защита - 56

Вес - 4.7 кг.

Чары:

Эффективность магии крови взрастает на 6%

Защита от огня 23%

Защита от электричества 23%

Не горит

Скорость восстановления манны повышена на 54%

Описание: Дорогой друг, это ваша первая броня, выданная гильдией. Возможно, это удивит вас, но кроме эффектов указанных в чарах броня имеет и другие свойства. Вам чаще станут уступать дорогу, многие торговцы предоставят скидку(вплоть до 100%). Но есть и негативные последствия. Крупные скопления игроков могут напасть без предупреждения. Так что носите эту броню с гордостью и осторожность. Искренне ваш, Z".

"Жаль, что она слишком приметная. Но, может, кто и купит. Что у нас дальше? Заглянем ка в рюкзак".

"Название: Кольцо гильдии(АФД)

Тип: Кольцо

Материалы: Темное золото

Вес - 0.03 кг

Чары:

Скорость восстановления манны повышена на 25%

Скорость восстановления здоровья повышена на 25%

Скорость восстановления запаса сил повышена на 25%

Описание: Сила не требует оправданий. У поражения их быть не может".

"Опять же, эффекты - супер. Но метка гильдии... Может его можно носить под перчаткой".

"Название: Кольцо повышения манны.

Тип: Кольцо

Материалы: Червонное золото, малахит.

Вес - 0.05 кг.

Чары:

Повышение запаса манны на 130 единиц.

Описание: Автор - Пай Джи. Кузнец-зачарователь. Марборг, Империя. Отличные артефакты по рыночным ценам. Открыты круглосуточно".

"Кольцо повышение манны - повышает запас манны. Логично, но с фантазии у товарища Пай Джи туго. Можно было придумать красивое название".

Я посмотрел еще урон у своего топора. Всего 18. На этом инвентарь или список предметов можно было закрыть.

- Так, с предметами разобрались. Что дальше?

- Теперь распределим очки опыта. Если ты собираешься качать "путь волка", то характеристики распределяй по схеме 3-2-1. Сила-скорость-выносливость. Самая распространённая ошибка - все вложить в силу, не повысив скорость. Урон зависит и от скорости удара тоже.

- Ок, сейчас повысим.

"Значит у меня будет

Сила - 19

Выносливость - 16

Скорость - 12"

- Теперь скажи какие ты навыки брал?

- Одно вложил в баланс хищника, два в сокрушающий рывок.

- Грамотный выбор. Сейчас у тебя открылось три новых скила. Два требуют 4 уровень, один восьмого. У тебя семь очков. Сразу пять вкладывай в навык "Ускоренный пульс". В качестве дополнительного усиления выбирай "Кипящая кровь".

- Усиления?

- Если вкладываешь пять очков в один навык, то можно выбрать ему усиление. Оно добавляет новый эффект. Слабую ловкость, можно компенсировать боевой стойкой. Она даст тебе

правильную координацию движений. Только вот баланс хищника тут слабо подходит. Лучше потом вообще взять другую школу. А пока еще два навыка вложи в рывок. На следующем уровне возьмешь усиление для него.

- Хорошо, сейчас лезу в меню.

Ускоренный пульс повышал темп обменных процессов виртуального тела. Это сказывалось не только на скорости передвижения и реакции. Регенерация, усвоение пищи или зелий - все это затрагивалось. Был и недостаток - запас сил расходовался тоже быстрее. Усиление "Кипящая кровь", позволяла в моменты максимального напряжения не чувствовать усталости. Запас сил будто замораживался на пару минут, но потом... Восстанавливаться после таких нагрузок нужно долго.

- Если с уровнем тебе все ясно, приступим к делам.

- Давай.

- В этом подземелье обитает два вида монстров и все они высокого уровня. Двадцатого примерно. Тяжелая цель, но и опыта можно получить много. К тому же есть одна хитрость. Для начала залезь в настройки и поставь болевые ощущения по минимуму.

Такие советы не предвещают ничего хорошего, но к ни лучше прислушиваться.

- Так, что дальше?

- Положи сумку на камни.

- Хорошо, что тепе... - "рь" я уже договаривал в полете. Кристофер резко столкнул меня вниз. Удар о камни показался глухим, почти не болезненным. Я лежал, распластавшись на полу пещеры. Переломы только слабо ныли, но ощущение, что твои кости и органы превратились в месиво, было отвратительным.

"И зачем это ему... Неужели решил ограбить и сбежать..."

Я уже видел своего персонажа со стороны. Играла печальная музыка. Все вокруг завертелось.

- Вы погибли и были доставлены в ближайшую точку респауна. 9% текущего опыта потеряно. Вы не можете лишится уровня, но свободный опыт теряется с каждой смертью. - прозвучал мягкий голос из ниоткуда.

Я лежал около обелиска, на подстилке из светящегося мха.

- Как ощущение? - Прозвучал знакомый голос. Кристофер говорил с нескрываемой издевкой.

- Как-то не очень. Может это потому, что ты меня убил?!

- Убил? - С непониманием спросил Кристофер. - Это такое страшное слово. Когда сердце останавливается, дыхание утихает навсегда, полиция изучает твое холодное тело. А ты, кажется, дышишь, говоришь...

- Хоре издеваться! Ты понимаешь, о чем я. Зачем столкнул?

- Это часть тренировки. Сейчас будет следующая. Возьми мой кинжал.

- И что? - С не хорошим предчувствием спросил я.

- И перережь себе горло.

- Что!? Что сделать?!

- Вот здесь.- Показал на себе Кристофер. - Где сонная артерия. Умрешь довольно быстро.

- Знаешь... Материться здесь запрещено. Поэтому скажу культурно. Вы, сударь нечестивый, сморозили нечто несуразное! Я бы даже сказа - бред!

- А что ты теряешь? Немного опыта, который скоро получишь в огромном количестве. Золото - нет. Предметы будут в сохранности. Так что ты теряешь?

- Я же как бы умру.

- Да, но ты же оживешь. Смотри, как это будет.

Кристофер бросил сумку на пол и, выхватив второй кинжал, полоснул себя по горлу. Он умер действительно быстро. Может секунд пятьдесят. Но как же это было жутко. Он стоял, пока кровь била фонтаном. Стоял, смотрел на меня и улыбался.

"Что за псих..."

Но рациональное зерно в его безумных рассуждениях было. Мы редко сталкиваемся со смертью. Я хожу в университет, учу лекции и конспекты, чтобы стать хорошим, ну или хоть каким-то инженером. Но в реально мире были и есть те, кто сделал риск своей профессией. Гладиаторы, самураи, спецназовцы и так далее. Им приходится быть хладнокровными перед лицом смерти. Я начал игру и создал персонажа. Выбрал воина пути волка. Не торговца, не кузнеца. Кажется, мне пора привыкать умирать.

- Это просто инстинкт самосохранения. - Произнес уже оживший Кристофер. - Мы боимся по привычке. Чтобы стать лучшим, мало уровня и даже знаний. Страх может подвести тебя в решающий момент.

Я медленно занес кинжал. Вроде понимаешь, что ничего страшного, но так не хочется. Должно быть, даже в виртуальном теле заложено стремление к жизни. Но страх, не лучший спутник в опасном путешествии. Пора от него избавиться. Я вонзил кинжал в шею.

6. Странные методы

Кровотечение это не так уж больно, но противно... От него веет настоящей смертью. Привыкать тяжело. Тяжело было первые раза три. Весь мой свободный опыт подошел к нулю. Так же при смерти от кровотечения здорово терялся запас сил. Пока я отдыхал, Кристофер рассказывал о своем методе прокачке. И был он, мягко говоря, странным.

- Когда ты убиваешь кого-то в игре - начисляется опыт. Звучит просто, но технически реализовать это проблематично. Создателям игры пришлось учесть сотни и тысячи различных ситуаций, в которых можно жульничать. Во-первых, договорные бои.

- Я слышал с ними строго.

- Строже, чем ты можешь представить. Когда у кого-то возникает мысль о них, специальная программа начинает слежку. Любой намек на попытку - бан. Сильнее следят только за сексуальным насилием.

- Были случаи?

- Попытки. Знаешь, ощущение власти над побежденным врагом, может открывать в человеке его личный склад тараканов, особенно если враг противоположного пола. Но пожизненный бан является хорошим демотиватором. Вернемся к начислению опыта. Ты вонзаешь меч в монстра, он умирает - получаешь опыт. Но что если ты взорвал себя вместе с монстром. Раньше такой способ действовал, сейчас суицидальные атаки отменили. Если игрок и монстр умирают от одной причины, то опыт не начисляют. Но есть способ обойти запрет. Помнишь тот обрыв?

- Да. Он какой-то особенный?

- Почти. Там я провел очень много экспериментов. Здесь обитает монстр под названием морлаг. Я знаю высоту, при падении с которой морлаг гарантировано ломает позвоночник, но еще какое-то время живет.

- Поздравляю с открытием. И значит мы будем кидать морлагов с обрыва?

- Нет, они довольно сильные. Просто сбросить его с нашими уровнями не получится. Нужно обхватить и утянуть за собой. Ты погибнешь, но морлаг потеряет способность сопротивляться, и я получу опыт за добивание. Одного-двух монстров мне хватит до четвертого уровня. Дальше прыгать буду уже я. Шесть-семь забегов и ты десятого. Быстрее прокачки не найти.

- Отлично! - улыбнулся я. - Пойдем. Так уже тянет сломать хребет ради нашей цели!

Мне хотелось смеяться. Происходящее казалось логичным и абсурдным одновременно. Наверное я слишком поверил в реализм происходящего. Это все же игра. Здесь можно страдать и такой фигней ради уровней.

Я снова шел за Кристофером. Мы спускались туда, где был обрыв. Синеволосый еще раз показал мне точку, с которой нужно столкнуть монстра. Затем мы спустились вниз. Там был еще один обрыв, только теперь дно разглядеть не удавалось. В глубинах пропасти клубился белый туман.

- А что там, внизу?

- Дно. Каменное и шершавое.

- И куда можно попасть, оказавшись на дне, каменном и шершавом?

- Лабиринт. Проходы на нижние ярусы. Но без левитации или ловкости уровня пятьдесят туда не спустится. А теперь пойдем к озеру.

Мы снова поднимались к точке респауна, но свернули, не доходя. Там был узкий проход, который Кристофер советовал запомнить. Он сказал, что какое-то время придется соблюдать тишину. Твари, которые нам нужны, слепы и ориентируются на звук.

Проход становился шире. Стены местами были покрыты какой-то плесенью. Кристофер перешел на медленный шаг, стараясь не издавать и звука. Уже через мгновение мы вышли в просторную пещеру. Здесь было довольно красиво. В середине раскинулось широкое подземное озеро. С его дна шел свет. Проходя сквозь толщу воды, он превращался в узорные блики, пляшущие на каменном потолке. Слышался легкий плеск.

Их здесь было трое. Один поближе к нам, другие у самой воды. Твари отдаленно напоминали водяных, атаковавших пиратский корабль. Только вот их тела покрывала серебристая чешуя. Ростом морлаги были почти с меня. Оружия не использовали, но их пальцы оканчивались длинными когтями. Вместо глаз у тварей были странные белесые отростки, прямо над зубастой рыбьей пастью. И с такими "красавцами" мне придется в обнимку прыгать с обрыва.

Кристофер поманил меня обратно. Когда мы вышли из пещеры с озером, он начал инструктаж.

- У места, с которого нужно прыгать, я воткну факел. Главное выманивать их по одному. Как расправимся с этими тремя, могут уже появиться новые. Они лезут из озера.

Я кивнул.

- Иду на позицию. Через минуты три, начинай пробный забег.

Кристофер ушел к обрыву, а я остался ждать. Три минуты и начинаем. Интересно, получится ли с первого раза...

Я снова спустился к озеру и осторожно пошел вперед. Шажочек, за шажочком. На счет первого раза, тут моей вины не было. Просто не ожидал я от этих существ такой прыти. Из далека они выглядели спокойными, медленно ковырялись в каком-то мусоре. Но стоило мне осторожно приблизиться к одному из морлагов, как тварь кинулась на меня со скоростью добермана. Слушая печальную музыку и созерцая свои бренные останки, я понял, зачем нужна была тренировка с перерезанным горлом.

Именно в него целились когтями твари.

На точке респауна я глотнул настойки сил и отправился в новый поход. На этот раз все прошло удачнее. Я даже начал подъем к обрыву, когда тварь прикончила меня. Наверное, к такой тактике привыкнуть сложно, но помогла одна интересная идея. На следующий забег я уже вышел облаченный в темную броню. Она почти не стесняла движений и до горла теперь сложнее добраться.

Я бежал от твари, чувствуя спиной удары когтей, а меня пробирал смех. Вид сильных монстров больше не вызывал трепета. Теперь они играют по нашим правилам.

Впереди уже маячил обрыв. Я прибавил ходу. Обогнав монстра, бросился туда, где горел факел. Затем остановился, обернулся и пошел к твари медленным шагом. Морлаг тоже затормозил, похоже, от удивления или заподозрил что. Все же Кристофер и компания сбросили, может тысячи его сородичей с этого обрыва. Генетическая память или закон естественного отбора должны были что-то предпринять.

Я радушно улыбнулся и развел руки.

- Иди сюда. Обниму.

Тварь еще несколько секунд колебалась, но затем бросилась в атаку. Теперь этот гад целился в глаза. Я обхватил его торс и попытался завалить с обрыва. Но это было не так просто. Тварь по силе меня превосходила и обладала невероятной изворотливостью. А когти морлога тем временем уродовали мне лицо. Тогда я решил попробовать другую тактику. Обхватил монстра покрепче и сам шагнул с обрыва. Несколько секунд морлаг героически держал нас обоих, но затем мой вес увлек его вниз. Падение было недолгим, и я сразу разбил голову о камни. Печальная музыка. Со стороны смотрю, как рядом с моим трупом Кристофер добивает морлага. Просыпаюсь у обелиска с довольной улыбкой.

"Один есть! Глотнем настойки и дальше"

А дальше пошло покатанной. Кристофер достиг четвертого и на добивании стоял я. Семь морлагов и я десятый уровень. Повышаем силу и "Сокрушающий рывок". К нему теперь есть дополнительный эффект "Смерть в мгновениях". Скорость рывка повышена на 40%. Затем наступила очередь Кристофера, но уже на втором забеге кач пришлось прервать.

Я лежал, умирая от переломов. Морлаг копошился рядом. А Кристофер просто замер в метре от нас, будто парализованный. Его глаза помутнели. Он смотрел в одну точку. Что произошло дальше, я не знал. Переломы уже добили моего перса. Оказавшись в комнате, респауна я бросился обратно, по пути

глотая настойку.

На площадке внизу еще шевелился морлаг, а Кристофера нигде не было.

"Что за чертовщина..."

По спине забегали мурашки. Ситуация когда твой напарник пропадает в темном подземном лабиринте ничего хорошего не предвещает. Я посмотрел в пропасть за площадкой. Дно по-прежнему не удавалось разглядеть из-за тумана.

"Ладно. На него вроде не нападали. Может глюк. Сейчас попробуем с ним связаться".

Я вышел из игры и попытался через вирт-меню вызвать Кристофера.

"Пользователь Кристофер Брукс отсутствует в сети. Оставить сообщение?"

- Нет. Вывести список доступных игр. Выбор - ArcanWorld.

"Должно быть проблемы со связью или модулем" Подумал я, возвращаясь в игру. Прокачка на морлагах теперь не получится, значит нужно придумать новое занятие. Я решил обследовать подземелье. Узнать, что еще за монстры там водятся. Может, к тому времени Кристофер выйдет на связь, и продолжим ронять морлагов. Начал с пропасти за обрывом. Очень уж интриговал туман на дне. Метод исследования был всего один - суицидальный.

Сумку с золотом я оставил у респауна, накрыв мхом, а сам прыгал солдатиком в бездну. Метод оказался не очень эффективен. Из-за большой высоты я умирал слишком быстро. Ничего не успевал толком разглядеть. Затем я сменил тактику, пытаясь уцепиться за уступы в полете. Там были даже небольшие площадки. Один раз приземлился на такую, и умирал целую минуту!

"Эта игра сделает меня психом..."

Когда прыжки надоели, я решил разведать остальные коридоры. Вернувшись к месту тайного хода, пошел в противоположную сторону. Коридор вывел меня к просторному залу. Бледный свет кольца с трудом освещал его каменные своды. В центре стояла огромный каменный идол. За ним темнели три хода. Я выбрал самый левый. Вместо камней был мягкий грунт. Кроме грибов и мха попадались какие-то странные фиолетовые растения. Маленькие цветочки и длинные лианы. Одна из таких лиан схватила мою ногу и потащила вперед. Я освободился обрубив активное растение.

"Вот, похоже, и второй вид монстров. Дальше у них, наверное, огромная пасть или куча таких лиан. В любом случае, туда больше не пойдем".

Я вернулся в зал с идолом и хотел выйти в центральный тоннель, но меня остановил звук, доносящийся из правого. Сомнений быть не могло - шаги и отдаленные голоса.

"Кристофер говорил, что здесь игроков нет... Может ребята из его старой команды?"

Я на всякий случай спрятался за идолом и прислушался.

- Посмотри на нее! На мою кожу! - Громко вещал рассерженный голос.

- И что? - Устало отвечал второй.

- Она обвисает. Мой персонаж скоро так помрет. Это признак голода! Я на вики читал.

- Чуваааак... ты эльф. Что вики знает о голодающих эльфах? Лучше почитай, как нам отсюда выбраться...

- Да я уже все форумы облазил. Нигде нет этого долбанного подземелья. Понимаешь - нигде! А знаешь почему? Потому что мы застряли в самом тупом, бесполезном и скучном подземелье из всех. Здесь одни морлаги, цветок-людоед и грибы. - Судя по звуку, эльф пнул один из них. - Смотреть на них уже не могу! Я говорил, говорил, что нужно брать больше еды!

- Можешь не кричать мне на ухо. Мы в подземелье. Я слышу каждый твой пук.

- Это все проклятые грибы!

- Если хочешь, могу зажарить тебе морлага...

- Что?! Эту гадость!?

- Может они на вкус как рыбка...

- Зато на вид они как хрен знает что. Я тебе не скаут-мастер червяков и личинок есть!

В этот момент парочка приблизилась к идолу. Я попытался обогнуть истукана, но они резко сменили направление, и состоялась встреча. Повисло неловкое молчание. С чего начать разговор я не знал. Обрадовать, что знаю, где выход? У худого чумазого эльфа просто отвисла челюсть. Второй, судя по одежде маг, несколько секунд внимательно смотрел на меня, затем схватил компаньона за шиворот и помчался прочь.

"И чего это они... Броня! ...имеет и другие свойства. Вам чаще станут уступать дорогу... - вспомнились строчки из описания. Забавно получилось. Ну и ладно. Пойдем дальше".

Я шагнул в центральный тоннель. Здесь было очень влажно, и плесень клоками свисала с потолка. Прежде чем я прошел шагов десять, на меня выскочил морлаг. Тварь тут же атаковала, пытаясь достать до лица. Я пятился и отступал, закрываясь от когтей. Только оказавшись в зале с идолом, удалось контратаковать. Сокрушающим рывком я снес твари пол черепушки. Может по уровню морлаг меня превосходил, но

отличный меч и прокаченный навык делали свое дело.

- Что-то он слабоват для АФДешника. - Раздался за спиной скептический тон эльфа.

- Я не АФДшник. Просто броня хорошая.

- Неужели нашел? - Спросил маг.

- Ну, почти... повезло просто.

- Значит повезло. Нам вот тоже повезло тебя встретить... - Нехорошо улыбаясь, отвечал эльф.

К чему идет дело, я уже понял и недолго думая бросился к проходу, из которого появилась эта парочка.

7. Два разных мира.

Не знаю, какого уровня были эти двое, но мне приходилось несладко. Когда уже получилось оторваться, передо мной возник зеленый огонек. В нем я разглядел крошечное создание, напоминавшее фею. Огонек вспыхнул, касаясь меня. Ноги то час отнялись. Какая-то магия паралича не давала сделать и шагу.

- О! Его поймал дух-охотник. А ты говорил - бесполезный скил. - Раздался голос эльфа.

Я обернулся. Эта парочка уже была в паре шагов.

- Ну что, будем делиться?! - Жизнерадостно спросил эльф. Еще бы этому гаду не радоваться. Но мне в голову тут же пришла хорошая идея.

- Не будем. - С улыбкой ответил я. - Врагу не сдается наш гордый Варяг...

Мне нужно было умереть очень быстро, чтобы сразу попасть на респаун. А идея была проста и безумна. Я поднял клинок, еле держась на ногах.

- Неужели ты думаешь, что смо... Ооо!!

"Сокрушающий рывок!"

На лицах эльфа и мага застыло удивление вперемешку с ужасом. Это последнее, что увидела моя голова, падая с плеч. Удар получился отличным, удалось выбрать правильную стойку. Наверное, у них еще было время схватить меч или снять кольца, но эта парочка слишком растерялась.

Очнувшись на респауне, я схватил сумку и бросился прочь. Затем просто вышел из игры.

"Вот и ждите меня, если хотите. Удачно провести время с грибами и морлагами".

Из вирт-меню я снова попытался связаться с Кристофером. Тишина... Ладно, может у него там серьезные неполадки. В игре пока делать нечего.

- Команда: Отбой.

Я снова оказался на кровати съемной однушки, в центре Селятино. Сняв шлем и выключив наощупь модуль, уснул без

сновидений.

Утром проснулся от сигнала смартфона. Новое сообщение. Я вроде бы понимал, что нужно встать и ответить, но это не получилось. Сонный мозг выторговал себе "еще минутку полежать", затем еще минутку, а после снова отключился.

Новое сообщение. Опять я просыпаюсь от этого звука. И зачем я выбрал гудок корабля в качестве сигнала? Мозг снова не желал напрягаться и напрягать тело для подъема. Я начал проваливаться в сон, но тут раздался звонок. Не пытаясь разлепить глаза, кое-как нащупал этот высокотехничный источник беспокойства.

- Алоооо... - Вяло протянул я.

- Ты скоро? - Раздалось в ответ, и этот ответ мне не понравился. Ты скоро? Значит, меня где-то ждут. Значит, придется вставать.

- Я? А куда нужно?

- Кто-то вчера развлекся? Хотел бы побывать на вечеринки у технарей, хотя лучше у химиков... - Ответил мне знакомый жизнерадостный голос.

- Илюх, ты что ли?

- С чего ты взял? Может потому, что мы договаривались встретиться еще в конце недели? Велик, Леха. Весна уже на дворе, снег растаял. Самое время вернуть мой велик.

"Блин, тащить эту железяку. Интересно, а можно до Москвы на нем прокатиться..."

- Да, Илюх. Я сегодня буду. Скоро. Только встану...

- Ждем, надеемся, верим. Конец связи.

Я потянулся и, мобилизовав все ресурсы воли, встал. Да уж... Два игровых захода не очень хорошо сказались на теле. Мышцы затекли, напрягать их удавалось через силу. Голова немного побаливала и казалась тяжелой. Все симптомы напоминали состояние после экзаменов.

"Надо чаще гулять..." В который раз пообещал себя я. Наскоро оделся и выпил кофе с бутербродами.

"Может, зайти посмотреть в онлайне ли Кристофер? Так... Хватит думать об игре. Сначала дело, потом вирт. Куда я задевал этот велосипед..."

Собравшись в путешествие из пригорода до столицы, я покинул съемное жилище. Моей целью было здание называемое Дом аспиранта и студента, сокращенно ДАС. Именно там коротал свободное от учебы время Илья Орлов. И такого времени у него было гораздо больше, чем указывало расписание. Освобождать время от учебы он любил еще со школы, когда мы с ним делили парту в математическом классе общеобразовательной школы. Но

где-то на пятом году учебы Илья начал демонстрировать гуманитарные склонности, то есть болтал по каждому поводу. На уроках литературы, он играл роль танка, принимая на себя все вопросы учительницы. Илья умел на основе трех строчек вики-статьи, прочитанных с телефона, пару часов рассуждать о героизме в произведениях Пушкина. А теперь он изучал социологию в стенах Московского государственного и заодно играл в Аркану. Кажется, Илюха разегился сразу после выхода игры и мне тоже предлагал. Я попытался вспомнить его рассказы об интересных событиях в игре. Тогда это меня мало интересовало, но кое-что в памяти отложилось... Мой мозг любит цифры. Из всего потока информации выхватывал именно их. Сто тысяч! Илья рассказывал о битве, в которой участвовало сто тысяч игроков. И теперь я знаю, что сражение он имел ввиду. Статью о войне с АФД я читал. Интересно было бы узнать впечатления очевидца.

Перед корпусами общежития я оказался через пару часов. Илья уже ждал меня у бюро пропусков. Мы занесли железного коня в нужную комнату. О, что это было за место! Каждый раз, когда думаю что у меня грязно, то вспоминаю эту общажную зону био-химической опасности. Удивляюсь, как в тех кучах мусора, зарослях плесени и гнилой бурде еще не зародилась новая форма жизни.

- У нас не разуваются. - Очередной раз предупреждает Илюха.

- Это заметно... Почему бы вам не убраться как-нибудь?

- Здесь ситуация как у преступника совершившего десяток убийств в стране со смертной казнью. Терять уже нечего.

Я оглядел шкаф. На одной из полок лежал пакет с бывшим апельсином. Теперь это выглядело как склизкое нечто, поросшее черной плесенью.

- Да, тут поможет только огнемет.

- Ладно, пойдем в столовую. Не здесь же оставаться.

Мы проследовали к лифту на первый, где располагалась ДАСовская столовая. - Я позавчера зарегился в Аркане.

- Внезапно. И все через два года после моего совета. Кто же вы у нас теперь? Орк али эльф?

- Человек, как в реале, только суровый и с бородой.

- Ну до бороды твоя небритость эволюционирует за пару дней, а суровость... Чем у нас занимаются суровые математики?

- Грабим корабли, рубим морлагов.

"Убиваем членов тайных гильдий. Об этом пока умолчим. Илья сдавать меня, конечно, не будет, но он слишком любит травить байки и делиться сплетнями".

- Нехило... И какого же мы сейчас уровня?

- Десятого.

- Верной дорогой идете товарищи. А в какой ты локации?

- Аркол.

- Хорошее место, пляж очень даже, но сам город так себе. Лучше возьми корабль до Ариси. Это остров в южных морях. Я там сейчас отдыхаю. Пляжи, серфинг, рифы, фрукты и напитки, существующие только в Аркане. Тропический рай... - Дирижируя вилкой с насаженным племенем, рекламировал Илюха.

- Как только закончу с раскачкой и кое-какими делами... Кстати, вот что хотел спросить. Ты мне как-то рассказывал про крупное сражение. Не Редклаудскую резню имел ввиду?

- Крупных сражений я уже в Аркане повидал немало. - С бывалым видом отвечал Илья. - Но Редклауд это самое масштабное за всю историю. И было там сто тысяч, если считать только игроков.

- А кто там еще был? НПС?

- Призванные демоны. Когда мы шли на штурм Редклауда, то все считали, что бой закончится в полчаса. У нас было подавляющее численное преимущество. Воевали тогда с АФД, знаешь про этих ребят?

- Да

"Уже познакомился".

- На каждого из АФД приходилось чуть ли не десять наших. В уровнях мы не сильно уступали. Проблемы могли возникнуть только с лидером АФД - Заром и офицерами. Они были сильнейшей командой. Может за всю историю игры. Но проблем оказалось больше... Редклауд это крепость в пустыне Авинча. Только вот когда мы пришли туда, вокруг бастиона раскинулся лес из тридцатиметровых деревьев. Даже не знаю, какой магией его вырастили за одну ночь. Деревья-исполины с черной корой, а между ними... АФД выставило чуть меньше десяти тысяч игроков, и двадцать тысяч призванных демонов. В лесу, с кучей ловушек и чудовищ, наша доблестная армия развалилась и разбежалась кто куда. Это было незабываемо... Взрывы, крики, рев, лязг стали о сталь. - Отчаянно жестикулируя рассказывал Илья. - Кроны сомкнулись, погрузив лес в полумрак. Мы не знали - побеждаем или терпим поражение. Игроки паниковали и просили убить их, чтобы не получить метку. Но команды трех гильдий - Драконы, Черный шторм, Эспада и отряд независимых игроков пробились в крепость. Я был там... Внутри ждал горячий прием. Сама крепость была огромной ловушкой. Запутанные коридоры, часть которых горела, другую затопили. Наша группа продержалась до конца. Потом крепость рухнула, все погибли и появились на респауне. В новостях объявили, что все офицеры АФД перебиты, Зар сбежал,

победа союза!

- Поздравляю. Медаль не вручили?

- Нет, только памятник поставили. Я серьезно. В трех игровых городах стоят памятники. Погибшим и живым героям, кажется. Жаль АФД с тех пор в подполье ушли. Забавные ребята...

- Ну да, ну да. Только, рубят всех направо и налево.

- Без них скучно. Все эти Дримы, Легионы, Драконы - те еще ребята. Им нужен спокойный, контролируемый мир, чтобы стричь деньги. Вот главная и единственная цель. Ты бы знал, что они пытались сделать. Эти ребята завели полицию на своих территориях, законы решили устанавливать... Мне кажется, дай им еще пару лет, были налоги и выборы первого президента Арканы. Но из темных уголков вылезли ребята, которые решили поиграть в крутых злодеев. Все как Голливуд прописал. Черная броня, тайные базы, сумасшедший лидер. И это было весело... Игра, Лех. Она создана для развлечения!

Темно и больно. Только секунду назад ты в игре, а затем мир раскалывается. Кажется, что в череп залили раскаленный свинец. Отключение света, выброс из виртуальной реальности. Современные модули страхуют от этой опасности. Но я играю на модуле почти трех летней давности.

Нужно лежать и не двигаться, пока боль не уйдет. Если встать сейчас, даже пошевелиться... - это будет непоправимо. Одно из отключений стоило мне левой руки, по локоть. Можно опускать пальцы в кипяток, не морщась. Полный паралич, нервы сожжены.

Значит, будем лежать, вспоминая...

Перед глазами встает та же картина. Летний день в городке Чжоукоу, провинция Хэнань. Население всего 10 миллионов. Довольно мало для Китая. Тем летним днем я иду мимо серой коробки роддома. Знак на стене гласит: "Запрещается умерщвлять, истязать, бросать младенцев женского пола". Тогда я еще не понимаю, зачем кому-то убивать младенца. Но эта надпись врезается в память и уже потом... Потом я узнаю, что если в семье рождается девочка, это горе. Она не может работать наравне с сыном, она уйдет после замужества, она не наследник... А в бедной семье может быть только один ребенок. Таков закон. Такова демографическая политика Китай - борьба с перенаселенностью.

Если у семьи хватало денег на УЗИ, от девочек избавлялись абортом. Но это дорого... А ведь есть быстрые и глубокие реки. Поначалу эта мысль казалась мне несправедливой. Убивать того, кто еще не успел сделать плохое или хорошее. Но жизнь здесь не особо ценится.

Хотя есть и другой выход. Как я потом узнала, порог роддома

моя мать не пересекала. Тот потертый ковер, купленный кажется дедом, скрипучая кровать, подстилка в углу, на которой теперь спит брат... Где же я появилась на свет?

Нет свидетельства о рождении, никаких записей, не будет паспорта. Меня зовут Киу Чжан. Человек-призрак. Человек, которого не существует.

Я всегда хорошо понимала свое положение. Жить в долг, жить, нарушая закон. За это приходится расплачиваться. В школу я пойти не могу, не могу получить нормальную работу. До четырнадцати лет дела по дому, иногда меня оправляли к дяде. Это были самые худшие из воспоминаний. С утра до вечера на плантации.

"Рис растет не столько в воде, сколько в руках крестьянина" - Говорил он.

И если бы дядя еще нормально кормил. Я боялась упасть без сознания на плантации. Боялась помять эти хрупкие ростки. Дядя пришел бы в ярость. Тога он становился страшным человеком. На моей коже появлялись кровоподтеки и шрамы от прута.

Но два года назад...

Отец привел меня на квартиру к своему другу. Там стояло нечто странное. Я с любопытством рассматривала огромный белый ящик, мигающий огнями. Провод перевязанный синим скотчем.

Друг отца подошел ко мне. Он сказал, что я должна заменить его дочь. Ей было семнадцать. Она умирала в соседней комнате. Правый глаз еще двигался. Он медленно оглядывал комнату, смотря последний раз на этот мир сквозь слезы. Дыхание постепенно угасало.

"Запомни Киу" сказал он "Если все пропадет в темноте и будет очень больно... Лежи! Не двигайся! Не открывай даже глаза, пока боль не уйдет".

Он сказал, что мне нужно докачать персонажа до тридцатого уровня и продать за сорок, если повезет шестьдесят долларов.

Я достигла сто двадцать шестого уровня. Старший офицер гильдии "Dragons". Шесть-семь тысяч в месяц. Я впервые чувствовала, что оплатила собственную жизнь, оплатила старую жизнь и попала в новую. Туда где нет такой боли, такой нищеты. Все казалось ярче. Поток людей, сотни новых имен. Они были совсем другими. Не изнывали от усталости, так много смеялись. Но я другая... Для них игра это развлечение, для меня способ выжить. Нужно было запоминать - цифры, заклинания, оружие, приемы, артефакты, монстры... Это продлилось около года, а затем...

Теперь мы будем вспоминать лица, тех, кто лишил меня

новой жизни.

Сначала Хонг Ним. Неприметный и вежливый. Осторожный, бережливый, услужливый Хонг Ним. Он всегда кланялся и улыбался. Когда драконы еще существовали, Хонг Ним отвечал за финансы. Интересно, как низко он поклонился им, когда сдавался? Что предложил? И ведь я его понимала. Сын Хонг Нима переходил в старшую школу, дочь только начинала учиться. Деньги, ему тоже нужны были деньги. Но и он мог понять меня, не просто сдаться, начать переговоры, вытащить нас оттуда. Интересно, сейчас он только шпионит на АФД у волков, или эта гильдия давно под контролем?

Дальше Аджин, он же Джим Крауч. Я представляю не лицо его персонажа, а ту жирную бородатую харю с видео. Он позвал нас туда и должен был идти первым. Но что делали дримы, когда мы штурмовали внутреннюю крепость. Они избивали новобранце АФД, изображали войну, когда настоящий враг был внутри. Крауч получил всю славу, а нашей наградой стало забвение.

И наконец, те безумные зеленые глаза. Зар был в ярости.

"Вы пересекли грань" Шептал он, когда мы уже не могли сопротивляться. "И конечно не понимаете о чем я. Даже не заметили этой грани. Между вашей жизнью и забвением. Вы не знаете собственной ошибки. Но расплата неизбежна... "

Редклауд... Мы думали что атакуем центральную базу АФД. Оружие, ресурсы, карты, жилище, тренировочные площадки - там ничего не было. Только пустые залы и каменные своды, статуи и коридоры. Это напоминало не базу - а какой-то храм. Но АФД вышли защищать пустые стены. Они разом выплеснули всю накопленную боевую мощь. Отдали половину состава, потеряли лучших офицеров, ради чего? Что они прятали там?!

"Просто лишиться персонажа - слишком мало. Начнете новую игру? Мы будем искать и ждать. Только один намек, единственное подозрение... Мы уничтожим всех, кто может быть вами. Исчезните из этого мира!"

Воскликнул он, нанося удар.

Хонг, Крауч, Зар...

Исчезнуть придется вам...

Этот год дался мне тяжело. Персонаж, которого я довела до шестидесятого, уничтожен. Было ошибкой, недооценить АФД. Они даже нашли мои старые тайники и следили.

Теперь новый персонаж. Но я хочу сделать его особенным, другой личностью. Пусть он будет молод и богат, смел, заносчив. Ни перед кем, не преклонит колена.

Кристофер Брукс, персонаж которого я придумала.

Кристофер Брукс, человек которого не существует.

8. Обитатели глубин.

Велосипед доставлен, а впереди вечер последнего выходного. Уже завтра я снова окунусь в невероятный мир прикладной математики. Но сейчас...

- Вывести список доступных игр. Выбор - ArcanWorld.

Меня захватывает вихрь ярких красок. Все вокруг меняется, превращаясь из лесной поляны в темное подземелье.

Я прислушался. Тишина... Вряд ли эта парочка будет ждать меня здесь часов десять. Самое худшее, если они имеют постоянный доступ к вирту и будут время от времени проверять респаун. Даже один на один мне пока не справиться. Кристофер до сих пор не отвечает. Наверное, сдал в починку сломанный модуль и отправился покорять ночной Лондон. Без него обойдемся. Я понимал, что из подземелья нужно уходить. Вначале хотел воспользоваться тайной дверью, через которую попал сюда, но затем решил немного подождать.

У меня возникла интересная идея. Пропасть, в которую я прыгал прошлый раз. Можно ли спуститься в нее, прыгая с площадки на площадку. Идея рискованная. В худшем случае потеряю сумку и серьезно истреплю броню. Но это игра. Почему бы не развлечься?

Хотел уже выйти из комнаты респауна, но мое внимание привлекла одна из стен. Я подошел ближе и смог прочитать нацарапанное послание.

"Уважаемый самоубийца, в скором времени сюда прибудет наш друг, владеющий магией дыхания под водой. Благодаря этому мы выберемся отсюда. Вы так же можете присоединиться к нам в обмен на некоторые вещи из вашего инвентаря. Подумайте, лучше потерять пару случайно доставшихся артефактов, чем оставить своего персонажа гнить в каменном мешке.

Искренне ваши, Буфон и Родерик."

Меня разбирал смех. Они еще надеются, что я сдамся. Доказывают мне - сдаться лучший вариант. Ответить им что ли...

Я улыбнулся, и активировав все извилины отвечавшие за иронию, начал ваять ответ.

Начнем с вежливого приветствия, как и положено.

"Уважаемые Буфон и Родерик, очень признателен вниманием с вашей стороны. Но мне нравится это тоннель и уходить не хочется. Я уверен, что такие благородные бандиты как вы, пытаются отнять мои вещи, только чтобы раздать их бедным и голодающим. Но произошла ошибка. Я сам очень даже не богат. Бездомный иммигрант с севера, которого вам пора оставить в покое. Удачно проплыть через тоннель, полный морлагов".

Я полюбовался на свой "шедевр", но потом решил, что чего-то не хватает. Оглянувшись вокруг, решил немного дополнить послание. Я соврал росший неподалеку гриб, вырезал на нем улыбающуюся рожицу и затем оставил под сообщением. Клинком нацарапал еще пару строк.

"P. S: Как мне помниться у вас были проблемы с провиантом. Чтобы помочь вам я принес вот этот гриб. Приятного аппетита".

Закончив переписку, я прислушался. Тоннели продолжали хранить безмолвие. Видимо эта парочка не в игре, тогда можно начать эксперименты.

Я подошел к обрыву и опустил взгляд на дно пропасти. Белый туман. И что ты там прячешь...

Первые несколько попыток были разведкой. Я искал лучший способ упасть на ближайший выступ и не умереть. При этом снял броню, сумку, даже меч отложил до поры до времени.

После десятка попыток я уже натренировался падать достаточно ловко. Были ссадины, ушибы, может даже переломы, но удавалось выживать. Раньше мне казалось, что выступы и площадки расположены хаотично. Теперь я понимал, что если правильно спланировать свою череду падений, то можно оказаться внизу живым и почти целым. А ведь, мой персонаж - воин. Какой-нибудь ассасин спустится вниз без единой царапины. А если бы на дне был стог сена... Все решил бы один прыжок.

Вроде, Кристофер говорил, что вниз можно легко спуститься при ловкости пятьдесят. Интересно, его старая команда ходила туда?

Я надел броню, взял сумку и несколько секунд смотрел на дно, туда где клубился белый туман.

"Ну, понеслась..."

Спуск шел медленно. Один выступ за другим. План работал, но случайность... Нет ничего более противного для логичного разума, чем случайность. Во время очередного падения я перекатился слишком близко краю. Все бы ничего, но камни подо мной затрещали. Кусок выступа отвалился и полетел вниз,

увлекая меня за собой. Я схватился обеими руками за камни, но долго так держаться было нельзя. Мои пальцы скользили по влажной поверхности выступа. Через минуту борьбы, я уже висел над пропастью, готовый к падению.

"Прощай золото. И зелья... Вы наверное тоже разобьетесь... Хотя"

Я забыл, что мое тело будет посильнее обычного. Подтянулся - бесполезно. Не получалось втащить себя обратно на выступ. Слишком скользко.

"А если..."

Я завис на правой, а левой рукой снял сумку и перекинул на площадку под собой. Она виднелась сбоку от меня. Упасть туда из висячего положения не получится. Но главное вещи в безопасности, а значит...

Я разжал хватку и оправился в недолгий полет.

Спуск пришлось начать заново. И опять падение за падением, только в этот раз без происшествий. Последний прыжок, и я лежу на дне, каменном и шершавом. Тело ноет, а ведь показатели боли у меня на минимуме. Пытаюсь пошевелиться. Похоже, руки-ноги двигаются, позвоночник не сломан. Достав из сумки зелье лечения, делаю несколько глотков. Через пару минут уже стою на ногах. Вокруг клубится туман. Иду по стенке. Три тоннеля, уходящих во тьму. Почти одинаковых. Только на стене рядом с одним из них нарисован белый глаз и стрелочка, указывающая на проход.

"Ее игроки поставили или декор?"

К чему может вести такой указатель. Завалы из костей в РПГ это верный показатель наличия монстров, а вот таинственный знак...

Босс уровня, скрытый клад, какой-то квест?

Проход с меткой стоит осмотреть первым и стоит быть предельно осторожным. Я сделал шаг вперед. Бледный свет кольца упал на поросшие мхом стены. Воздух здесь был затхлым и попахивал гнилью.

Было очень обидно за то, что прозевал первую атаку. Но эта тварь так хорошо притаилась среди поросших мхом камней. Существо было ниже морлага. Большая голова, лишенная всяких намеков на глаза. Под щелями ноздрей располагалась широкая пасть, усеянная острыми зубами. Кожа существа была темно-зеленой. В трехпалых руках оно сжимало короткое копье с каменным наконечником.

Я пошатнулся от удара, но тут же ответил выпадом. Существо было слабее морлага. Нет такой скорости. Удары не причиняли серьезного вреда АФДешной броне. Но кое-чем, оно похвастаться

могло - феноменальной живучестью. Даже получив восемь уколов, тварь продолжала сражаться.

А пока я разбирался с одним монстром, по тоннелю уже спешили другие. Их было шесть, включая первого противника. Узкий тоннель играл мне на руку. Окружить здесь нельзя. Но твари выбрали другую тактику. Они упорно лезли вперед, несмотря на мои удары. Приходилось отступать, а дальше открытая площадка, дальше можно окружить...

Первый монстр наконец упал под градом ударов, но остальные пятеро только усилили напор.

"Ладно, сейчас вы получите... Сокрушающий рывок!"

Голова твари передо мной разрублена пополам, но другая уже занимает ее место. Моей выносливости хватит еще на один рывок и его стоит приберечь. Их осталось четверо. Копья с каменными наконечниками не берут броню. Но вот какой-то гад попадает в брешь, которая осталась от моего удара по АФДешнику.

"Эх, знал бы, что сам носить буду, бил бы его только по голове".

Меня вытеснили на открытую площадку и навалились со всех сторон. Выбора не оставалось.

"Сокрушающий рывок!"

Я делаю круговое движение, и сразу две твари становятся на голову короче. Только вот силы мои на исходе, а из тоннеля... Еще двое!

Я уже почти не атаковал, только отступая под градом ударов, но тут в уставшем теле возникло странное чувство. Словно волна жара прошла через руки и торс. Усталость пропала. Ее заменили гнев и боевой задор. Я бил сильнее, чем раньше. Один из монстров рухнул уже через полминуты.

"Рывок!"

Двое монстров вялятся, разрубленные. Последнего я легко добил один на один.

"Круто! Похоже, именно так действует "Ускоренный пульс - кипящая кровь". Но теперь запас сил буде долго восстанавливаться"

Пришлось отдохнуть, прежде чем идти дальше. Отхлебнув настойки запаса сил, я продолжил путь. Тоннель распадался на три хода. Один из них был отмечен белым глазом. Именно туда я направился.

"Может это метки племен тварей, ритуальные знаки. Тогда я иду прямо в лагерь монстров... Ладно, если их станет больше - вернусь".

Но по дороге мне встретилась всего одна тварь, с которой я

легко расправился. Коридор стал шире, он поднимался наверх. Под ногами теперь были каменные плиты. А кроме белых глаз на стенах появились другие послания.

"Драконы - тупые уроды" Подпись "Черный шторм".

Чуть ниже продолжение.

"Черный шторм - тупые уроды" Подпись "Драконы"

Еще ниже.

"Драконы - Черных шторм" Подпись "Тупые уроды" и смайлик.

Здесь было еще много надписей.

Похоже, игроки часто ходили по этому коридору. Рисунки, символы гильдий, "Здесь был я" - покрывали стены тоннеля. Затем каменный коридор превратился в лестницу, которая петляя и, закручиваясь, вела наверх. Ступени были вырублены в каменном полу. Стены украшали рельефы, изображавшие каких-то воинов, магов, чудовищ. И всюду были эти глаза. Вырезанные в камне, нарисованные краской, даже нацарапанные.

Я медленно шел, осматривая стены, и даже не заметил, как ступени лестницы закончились. Тоннель привел меня в просторный зал. Бледного сияния кольца не хватало, чтобы осветить его стены. Но это и не требовалось. В другом конце зала виднелись желтые огоньки. Они двигались в мою сторону. Я зажал кольцо-светлячок другой рукой и надавил на камень.

"Надеюсь, не заметили..."

Оставшись в темноте, я тихо пошел в сторону, чтобы не оказаться на пути у носителей факелов. Теперь уже можно было их разглядеть. Шесть фигур в серых робах шли одна за другой по широкому залу. Свет факелов вытеснял тьму, и я мог разглядеть осмотреться. Зал этот скорее напоминал руины, чем пещеру. Ровный пол, покрыт плитами. У стен располагалось несколько разрушенных статуй. Я укрылся за постаментом одной из них. Не знаю, заметила ли меня странная процессия, но они прошествовали мимо.

"Надо выяснить, игроки ли это и что они здесь делают..."

Стараясь не шуметь, я осторожно снял АФДешную броню и кольцо. Когда вещи оказались в сумке, можно было отправиться за процессией. Стараясь тихо ступать, я шел по их следу. Коридор вокруг продолжал меняться, все больше напоминая обжитое здание. Стены освещали тусклые фонари, вдоль них шли ряды колонн. Даже пыль здесь, похоже, подметали. Коридор седлал поворот. На расстоянии пары шагов от меня стоял некто в сером балахоне. Я замер, не зная, нужно ли готовиться к атаке. Человек в балахоне удивленно смотрел на меня.

"Можно ли убить его с одного удара, чтобы не успел позвать на помощь".

- Добро пожаловать. Вы пришли помолиться Творцу? - Дружелюбно спросил неизвестный.

- Д-да... - Неловко улыбаясь, ответил я.

"Лучше соглашусь, а то вдруг секта какая..."

- Вы впервые посещаете наш храм?

- Да. Но всегда хотел...

- Следуйте за мной.

"Он купился? Должно быть НПС".

Я шел за монахом в серой робе, осматривая фрески на стенах. Опять эти глаза. Наверное, символ их религии.

Храм творца оказался просторным залом с массивными колоннами. В противоположном его конце виднелась огромная каменная рука, будто вылезавшая из пола. Ее исполинские пальцы обхватывали светящуюся проекцию мира Арканы. Планета медленно вращалась, захваченная гигантской пятерней. Вокруг стояли люди в балахонах, что-то нараспев читая. Мой проводник сказал, что должен присоединиться к ритуалу. Я остался один, не представляя, что делать дальше. Просто стоял посреди зала, оглядываясь по сторонам. Народу здесь было немного. У стен безмолвными тенями сидели странные люди. Кожа их была темно-синей, глаза красными. Одетые в лохмотья, они сидели, облокотившись о стены. Я чувствовал, что их красные глаза внимательно наблюдают за мной.

Еще здесь было несколько обычных людей. Они стояли между колонн, о чем-то беседуя. Одеты в легкую броню. При оружии. Один из них заметил мой взгляд и подошел.

- Впервые здесь. - Кажется это бы не вопрос.

- Случайно забрел, блуждая в подземельях.

Я присмотрелся к незнакомцу. Он был выше меня почти на голову. Бледное, лицо с глубокими складками на лбу. Черный ежик волос. Его бороня напоминала робу жрецов, только была перетянута ремнями и усилена металлическими пластинами. На поясе висел шестопер. За спиной виднелся щит.

"Блин... Может у них секта или темный культ. Хотя Творец... Не особо зловещее название. Темные культы в играх обычно именуются пафосней. Надеюсь у них не принято жечь иноверцев".

- И ты не представляешь, куда попал? - Спросил незнакомец. Его голос казался спокойным, даже чуть отрешённым.

- В общем-то, да.

- Это храм Творца и место обучения жрецов-воителей. Я здесь ради новых знаний.

- Аааа... - С облегчением протянул я. - Жрец-воитель это древо навыков?

- Да. Изначально я был целителем. Теперь обучаюсь здесь.

- И как навыки?

- Эффективны, но постигаются долго. Я провел в храме около месяца и это лишь начало обучения.

"Да уж... Я хотел спросить, можно ли мне обучиться. Но торчать пару месяцев под землей - обойдетесь. Терпения этому парню не занимать".

- Кстати, меня зовут... по игровому вообще Рикард. Но можешь звать меня Алексей. - Представился я, протягивая руку.

- Энглинг. - Представился жрец-воитель, протягивая руку в ответ.

После приветствия возникла неловкая пауза секунд в пять. Я не знал, как начать разговор. Столько всего хотелось узнать. В итоге я задал неуклюжий вопрос.

- А что интересного есть в округе?

Энглинг задумался на пару секунд.

- Лорад.

- А это?..

- Город.

Я чуть было не прыснул со смеху. Мне вспомнилась парочка голодных, уставших разбойников. Они плутали по тоннелям, ждали мага с водным дыханием и не подозревая, что под ними есть целый город.

- Мои тренировки продолжаться через несколько часов. Я могу проводить тебя в город.

- О, буду признателен.

Через несколько минут я и Энглинг покинули храм Творца. Мы шли по лабиринту запутанных тоннелей, но все они были рукотворными. По пути даже удалось попить прохладной воды и умыться в подземном источнике, который заботливо снабдили каменной чашей. Несколько раз встречались синекожие-красноглазые. Энглинг пояснил, что так выглядят местные жители. Они не были людьми, эльфами или орками и похоже составляли отдельную расу.

На стенах по-прежнему встречались надписи, рисунки и символы гильдий.

- Здесь должно быть много игроков бывает.

- Уже нет. Когда-то в Лорад шли покорители подземелий. Здесь они торговали, отдыхали, сражались друг с другом, прежде чем исследовать нижние уровни подземелий. Потом случилось землетрясение, завалившее часть тоннелей в Лорад. Была возможность их восстановить, но началась война. Когда сражения утихли, гильдии изменили свои цели. Походы на нижние ярусы опасны, не прибыльны. Раньше игроками двигала жажда открытий. Сейчас им хватает дел на поверхности.

"Хотя меня вот потянуло вниз. Наверно сказываются привычки старых РПГ"

- Слушай, Энглинг. Вот что хотел спросить... А тебе не скучно? Эта школа, жрец-воитель, она стоит потраченного времени?

- Таков мой выбор. Я не жалею о нем. Обучение долгое, обучение сложное. Но навыки растут не только с уровнем.

- Здесь ты прав. - Согласился я, вспомнив, как учился не бояться смерти. - Хотя игра по-моему должна быть ярче чем жизнь. Если уж развлекаться, то как следует.

- На вкус и цвет... - Меланхолично ответил Энглинг.

- Ну да. Каждый сходит сума по-своему.

Коридор вдруг оборвался, и мы оказались на узкой площадке, над городом. Перед нами раскинулись сотни домов. Были здесь пяти шести этажные громадины, вытесанные из цельного камня. Рядом ютились маленькие лачужки из дерева и каких-то костей. На их ветхих крышах лежал светящийся мох.

Это был странный город. Не только из-за места расположения. Часть улиц казалась обычной. Там в темноте подземелья сияли множество огней. Факелы и заклинания. Ходили люди, слышались голоса.

Но между такими улицами были целые кварталы, погруженные во тьму. Заброшенные дома, покосившиеся лачуги. Только красноглазые существа в лохмотьях время от времени сновали среди руин.

Наполовину мертвый город. Наполовину заброшенный.

- Здесь есть торговец?

- Есть кузнец. Есть алхимик. Есть маг. Торговля давно ушла на поверхность.

"Кузнец! Может, удастся раздобыть что-нибудь интересное или даже продать, к примеру, меч. В такой глухомани это не так опасно".

- Можешь показать мне дорогу в кузню.

- Пойдем.

Мы спустились на улицы города. Редкие прохожие здоровались с Энглингом. Кажется, здесь все друг друга знали. На меня смотрели с удивлением. Я чувствовал себя не очень уютно под этими взглядами. Все же мы привыкли к большим городам, где в толпе все незнакомцы. А тут я чужак, человек с поверхности.

Мы подошли к двухэтажному каменному дому. Энглинг постучал в железную дверь. Через пару секунд петли заскрипели, и перед нами оказался коренастый мужичек. Волосы на его голове уже покрыла седина, но вот мускулатуре мог позавидовать любой качок из реала. Как и положено кузнецу, он был покрыт сажей и

облачен в грубые штаны с фартуком.

- Приветствую, Платор.

- Ооо. Никак Эн пришел навестить меня. Заходи, заходи... А кто это с тобой? Не помню лица...

- Это Алексей. Он сегодня прибыл в Лорад. Теперь ищет кузнеца.

- Кузнеца? Так это же я! Заходи, заходи. - Добродушно пробасил Платор.

- Спасибо.

- А мне придется вернуться в храм. Тренировки скоро. - Попрощался Энглинг.

Я зашел в полутемную комнату, освещенную раскаленными углями горнила. На стенах были развешаны различные инструменты. Посреди комнаты стояла тяжелая наковальня черного цвета. Одну из стен занимало множество полок, уставленных разноцветными кристаллами.

- И зачем же тебе Алексей нужен кузнец? Что ты хочешь выковать?

- Выковать? Скорее купить или продать.

- Ха.- Усмехнулся старик. - Тогда тебе нужен купец, а не кузнец. Я не продаю, не покупаю, в этом подземелье золото никому не нужно.

"Вот блин... И что ему нужно?"

- Если вы не работаете за золото, то может, вам нужна еда или припасы?

- Еда!? Ты слышал. Этот стервец утверждает, что Платор Анар работает за еду!

- Нет, подождите... - Возмущенно запротестовал я. - Но что-то вы за работу берете?

- Я беру не "за работу", а "для работы". Рядом с Лорадом есть только железная руда и камни. Самые грубые, никчемные материалы. Даже из них я кую отличные вещи. Но мне нужны материалы превосходные.

- Почему бы вам не брать деньги и покупать их?

- Я же сказал уже тебе - в Лораде не торгуют золотом.

- Ну, тогда просто идите наверх и торгуйте золотом там.

Я чувствовал, что говорю очевидную вещь.

- Иди наверх? Был я там. Работал в Арколе. Игроки шли со всего континента. А какие материалы они несли... Кости титанов, драконью чешую, вулканическую сталь. Я делал, делал то, что сейчас носят лучшие. А затем ко мне пришли и сказали, что слишком дешево кую. нужно повысить цену и платить часть. Они говорили - Аркол теперь их, их гильдии. Потом спалили кузницу.

- Вам пришлось прийти сюда?

- Слушай дальше, парень. Они думали - я просто уйду. Думали, что кузнец им не соперник. Я пришел сюда, в Лорад. Тогда здесь был совсем другой город. На главной площади кровь не смывали, только подливали свежей. Я встал там и назвал свое имя. Сказал, что сделаю любое оружие, любую броню за одну услугу. Ко мне пришли игроки с зелеными лентами драконов, белые плащи Эспады и черно-красные из АФД. Они согласились на мою сделку и поднялись в Аркол. Через день гильдии, которая сожгла мою кузню - не существовало. Я остался здесь. На поверхности меня ждет их месть.

- Понятно... Значит если я принесу вам материалы, вы сделаете мне оружие?

- Да, но часть материалов оставлю себе.

"Так, так, так... Можно ли ему довериться. Мне кажется, что Платор и Энглинг не замешаны в делах гильдий. Эти странные ребята сидят в подземелье уже кучу времени и выходить не собираются. Почти идеальный вариант".

- Мастер Платор. А вы можете переплавить оружие?

- Конечно!

- Тогда у меня для вас есть материалы.

Я достал из сумки броню и меч АФДшника. Кузнец обрадовался.

- Глубинный обсидиан! Демонический шелк! Давно я не видел что-то подобное. Но милость Творца, что ты делал с этой броне?! Как будто специально давал себя избивать!

"Ну с морлагами так оно и было"

Я виновато улыбнулся.

- А вот с мечом ничего не выйдет. Сталь ледяной ковки делают некроманты. Они хранят секрет своей магии. Предлагаю тебе такую сделку. Я восстановлю броню, наложу другие чары, но часть шелка заберу. Меч уничтожу, для извлечения зачарования. А тебе сделаю клинок из обычной стали. Сделаю так, что он будет лучше прежнего.

- Согласен. - Мгновенно ответил я. - Только можете стереть все эмблемы гильдии?

- Хорошо.

"Одной проблемой меньше. Теперь я получу отличную экипировку, без символов тайной гильдии".

Платор начал колдовать над броней, приговаривая.

- Демонический шелк. - Удар молота. - Добывается из паутины демонов-прядильщиков. В аду. Одна из самых крепких тканей... - Платор взялся за какие-то щипцы. - Ты пришел в город, чтобы пойти в зал испытаний?

- Нет, а что в этом зале? - С любопытством спросил я.

- Не знаю парень, туда же только игроков пускают.

- Только игроков? - Переспросил я.

"Только игроков!? Но тогда..."

- А что, Энглинг тебе не сказал? В Лораде ты сейчас единственный игрок.

Я замер. Челюсть наверное отвисла, а голова с трудом переваривала новую информацию.

"Единственный игрок!? Значит Энглинг и Платор с которыми я разговаривал - НПС. Но постойте..."

В голове появился образ поточной аудитории. Стареньки профессор читает лекцию по теории информатики

"Тесть Тьюринга..." - Шепелявит он - "...Используют, чтобы показать невозможность компьютерной программы мыслить как человек. Суть теста такова - человек переписывается с неизвестным и на основании ответов он должен определить, с кем разговаривает: с человеком или компьютерной программой. Задача компьютерной программы - ввести человека в заблуждение, заставив сделать неверный выбор".

Поздравляю Энглинг и Платор. Вы успешно прошли тест Тьюринга!

Я вспоминал другие V-РПГ. Там реплики компьютерных персонажей были осильно ограничены. Стоит выйти за имеющиеся в наличии темы разговора, как получаешь фразу типа "Я не знаю о чем ты", "у нас нет времени на болтовню - древнее зло\главный злодей\темный бог вот-вот придет нас кушать".

Но Энглинг и Платор спокойно разговаривали на разные темы, рассуждали, шутили... Стоп. Тогда бог-творец, которому они поклоняются это создатели игры?! Что за бред.

- П-подождите... - Сдерживая волнение, произнес я. - Вы, понимаете, что живете в игре?

- Ты называешь это игрой, парень, потому что можешь попасть в другой мир. Я родился, вырос и живу здесь. Для нас это не игра.

От его слов по коже забегали мурашки. Было неприятное ощущение исчезновения грани между реальным и виртуальным.

- К-кажется я понимаю... Но это... Как-то уж слишком. Ладно, я на секунду отойду.

Я покинул кузницу и снова оказался темных улицах подземного города. Только вот мое отношение к этому место изменилось. Я чувствовал себя еще более чужим, каким-то вторженцем. В голове возник странный вопрос. Я снова вернулся в кузницу.

- Платор, а кто такие игроки? В вашем понимании?

- Ты спрашиваешь меня? Ха, игрок спрашивает меня об

игроках!?

- Так какие мы?

- Вы приходите из другого мира. Туда и возвращаетесь. Нельзя убить до конца. Другие. С другими целями. Вот что я знаю. Игроки пришли два года назад. Миллионами. По всему миру.

- До прихода игроков, вы УЖЕ жили здесь!?

- Ха, а ты как думаешь... Я похож на двух летнего ребенка?

- Ясно. - Зачем-то сказал я. На самом деле все было не ясно, запутанно странно. Я снова вышел на улицу и принялся шагать из стороны в сторону.

"Допустим, их создает V-техно. Такие супер программы, супер боты. История мира до прихода игроков, тогда просто записанная память... Но постой! Они разговаривают, проявляют какие-то эмоции... Это сколько актерской работы... Это просто невозможно..."

Вспышка!

В глазах темнеет...

Из темного забытья я выходил постепенно. Сначала щекой почувствовал каменный пол, затем попытался встать. Не знал, что в этой игре можно потерять сознание. Меня кто-то вырубил? Открыв глаза, я обнаружил, что сижу на полу в странной комнате. Стены сложены из красных блоков. Они покрыты затейливым геометрическим узором. Здесь жарко. Слышится какой-то глухой рокот.

- Внимание! Вы начинаете испытание. "Наедине с огнем". - Прозвучал голос из ниоткуда. - Внимание! Вы находитесь в смертельной локации. Возможна потеря персонажа.

- Вот черт...

По темным улицам Лорада скользила серая тень. Она прошмыгнула в заброшенный дом на окраине. Там ее ждали еще три фигуры в серых балахонах.

- Он в зале испытаний. - Поклонившись, сказал вошедший.

- Все прошло без сложностей?

- Проще, чем мы предполагали. Обманывать не пришлось. Но очень важно отметить то, что он самый слабый из попадавших в зал.

- Самый слабый?

- Да, у него нет шансов пройти испытание.

- Это то, что нужно. Возвращаемся в храм братья.

9. Испытание огнем.

- Выход из игры в данной локации приведет к потере персонажа. - Сообщил голос из ниоткуда, пока я открывал меню.

"Отлично..."

Я покопался в сумке. Около сотни золотых монет, бесполезных здесь. Зелья - мои, в дешёвых склянках, и металлические фляжки АФДешника. Тальное снаряжение...

Железная кольчуга с дыркой и палаш, ржавый, тупой, из дешёвого металла. С таким набором я оказался в зале смертельного испытания.

"Меня вырубили и бросили сюда... Зачем? Чтобы избавится - это понятно. Но кому понадобилась смерть моего перса? Эти разумные НПС..."

Я вспомнил те настороженные взгляды красных глаза. Существа в лохмотьях, ютящиеся у стен. Мы принимаем их за декорации, часть ландшафта, а на самом деле... Должно быть они ненавидят игроков. А как иначе? В их мир, пусть он всего лишь записанные воспоминания, вваливается орда странных ребят, которые думают только о прокачке, наживе и как лучше развлечься. Они не бояться смерти, без страха кидаются обыскивать подземелья, захватывать города. Приключенцы устраивают бесконечные стычки, войны, сносят все на своем пути. Умирают, возрождаются и снова в бой. Должно это напоминало нашествие демонов, апокалипсис.

"Так... Допустим я потеряю этого перса. Очень жаль, если не сказать слово покрепчее. Но что можно сохранить? Оружие и броня... Отдаст ли Платор их, если прийти другим персом? Может и да. Он мужик с принципами, записанными программой. Но может так даже надежней... Значит теряю деньги, зелья, кольца и опыт. Уровни можно набрать, прыгая с морлогами. Не так все плохо".

Немного приободрившись, я встал и надел кольчугу.

"Ну посмотрим, какие здесь испытания..."

Из комнаты, где я очутился, вел всего один ход. Длинный узкий коридор. Пол и стены сложены из красных плит. Коридор освящали каменные факелы, горевшие ровным огнем. Должно быть, они работали за счет подачи какого-то газа или скорее магии. Жарко. Сначала думал, что от светильников, но кажется стены и пол были раскалены.

Я осторожно продвигался по коридору, сжимая рукоять палаша. В разогретом воздухе витало ощущение близкой угрозы. Мне казалось, что в любой момент каменные плиты расступятся и откроют проход сотням тварей, или неосторожный шаг запустит механизм ловушки.

Но опасности не спешили выскакивать из-за угла. Только глухой рокот звучал в стенах зала испытаний. Коридор закончился, и я оказался в просторном круглом помещении. На красных плитах здесь лежала обгорелая труха, пепел, угольки и

скелеты.

"Так, вот и страшные декорации, хотя..."

"Декорации" одна за другой стали подниматься, издавая глухой скрип.

"Началось..."

Скелеты медленно направились ко мне. Я пятился, ожидая подвоха, чудовищной атаки, которая не оставит шанса. Оружия у мертвецов не наблюдалось, но вдруг они бьют магией или невероятно сильны. Скоро я оказался прижат к стене. Ждать больше не было смысла.

"Ну, пан или пропал. Сокрушающий рывок!"

Ближайший скелет разлетелся на составные части.

"Это было легко..." С удивлением отметил я.

Следующий скелет рассыпался уже под обычным ударом. Через пять секунд мертвецы снова были на полу.

"Так, скелеты оказались ерундой, но расслабляться нельзя. Может, их специально здесь положили, чтобы усыпить бдительность"

Я отхлебнул настойки запаса сил. Беречь зелья теперь нет смысла.

На противоположной стороне комнаты была арка с дверью из темного металла. Я подошел к ней. Ручка в виде головы дракона. На темном металле гравировка масштабной картины. Над пылающим городом изображены крылатые чудовища, напоминающие рогатых дьяволов. Взявшись за резную ручку, я осторожно приоткрыл дверь. За ней красные плиты кончались, и начиналась просторная пещера, освещенная потоками лавы. Раскалённая магма текла здесь широким потоком.

Я осторожно вышел, оглядываясь по сторонам. Над потоком лавы виднелся массивный каменный мост. Сделав пару шагов к нему, я замер, точнее застыл на месте.

Хлопок крыльев. На мост опустила гигантская тварь. Даже не знаю с чем ее сравнить. Немного напоминает дракона, но поменьше и без чешуи. Кожа существа была гладкой и мерцала в темноте, как лава. Длинный хвост напоминал огненный хлыст. Горящие глаза... Нет, скорее вместо глаз у твари были два немигающих огонька. Но я уверен, они смотрели на меня...

Между нами было шагов десять. Пасть твари приоткрылась, из нее вырывались языки пламени.

"Вот и все..." Успел подумать я, прежде чем меня накрыла ударная волна. Мой персонаж отлетел метров на двадцать, его кинуло обратно в круглую комнату. Я оказался в куче переломанных и обожженных костей.

"Ух ты, кажется жив".

С трудом поднявшись, я осмотрел себя. Несколько ожогов, может перелом, но в остальном все не так уж плохо.

"Так... Где там лечебное зелье АФДешника".

Сделав пару глотков, я осторожно направился к арке. То, что монстра мне не победить - очевидно. Сдаться - зачем, все равно терять нечего. Может пройти мимо? Как-то обхитрить?

Но когда я выглянул из комнаты, мост бы пуст. Тварь исчезла. Опасливо озираясь, я вошел в пещеру. Никого вокруг.

В дальнем конце виднелась еще одна дверь. Я спокойно преодолел все расстояние до нее. Ни ловушек, ни монстров.

"Странно..."

Чутье подсказывало мне, что с тем монстром еще предстоит встретиться. Если в игре показали крутое чудовище, то с ним придется драться.

За дверью был еще один узкий коридор. Меня атаковали четыре скелета. Опять, безоружные, безмозглые, безвредные. И зачем их разместили в этом зале испытаний?

Разобравшись с костяными недоразумениями, я продолжил свой путь. Становилось светлее и жарче. Вместо факелов теперь были пылающие колонны или стены. Их словно облили бензином и подожгли на вечное горение. Рокот становился громче. Теперь он напоминал рев пламени.

- Внимание, вы приближаетесь к финальной части испытания.

"Отлично..."

Я поднялся по крутой лестнице и оказался в просторном зале. Здесь было еще жарче. В дальнем зала конце возвышался постамент, охваченный бушующем пламенем. На вершине громадины лежал камень с воткнутым в него клинком.

"Меч в камне. Наверное, он и есть цель испытания".

Я подошел ближе и тут же почувствовал чудовищный жар источаемый пламенем.

"Может пробежать? Хотя..."

Пламенем были охвачены все ступени постамента, кроме трех последних. Наверное, огненная полоса шириной метров в семь. Пламя идет под напором. Мой перс сгорит за пару секунд. Я решил осмотреть зал в поисках других решений и...

Прямо за спиной сидела уже знакомая тварь, разглядывая меня глазами-огоньками.

"Теперь еще и ты..."

Я поднял палаш и стал ждать атаки, но тварь спокойно сидела на месте, сложив крылья.

- И чего ты ждешь? - Прошептал я, отступая.

- Развития событий. - Шипящим голосом ответил монстр.

Я замер от удивления, а монстр подошел чуть поближе. От

него шел жар, как от пламени.

- И ты не будешь нападать? - Спросил я.

- А зачем?

Вопрос существа поставил меня в тупик. А зачем монстры охраняют сокровища от игроков?

- Ну... Наверное потому, что тебя сделали, чтобы нападать. Разве нет?

- Нет. Меня сделали поддерживать огонь в этом зале. Отлично с этим справляюсь.

- Но ты же атаковал меня, на мосту.

- Ты так осторожно шел, ожидая нападения. Люблю оправдывать ожидания.

"То есть... Это была шутка что ли?"

- Раз ты не будешь нападать, я попробую завершить испытание.

Тварь кивнула и улеглась рядом с выходом. Я осмотрел зал, но здесь были только пылающие колонны и постамент в огне. Замысел испытания становился ясен. Нужно взять меч. Для этого требуется как-то преодолеть огненный барьер. Наверное, есть заклинания защиты от пламени, зелья. А если такие методы тебе не доступны, то сражайся с тварью. Монстр говорил, что должен поддерживать пламя. Нет монстра, нет огня.

Только вот я монстра не завалю.

- Эй! - Обратился я к чудовищу. - Как пройти через этот огонь?

- Очень легко. Но не для тебя.

- Ммм, а для тебя значит легко?

- И приятно.

- А можешь достать тот меч?

- Конечно. Но зачем?

Я снова задумался. Что может быть нужно этому чудовищу.

- Если ты дашь мне тот меч, я уйду и не буду мешаться.

- Ты не мешаешь... Ходишь тут, думаешь. Это развлекает.

- Тебе скучно?

- Однообразно. Здесь много огня. Это хорошо. Но мало всего остального.

- Если дашь мне тот меч, я расскажу тебе о мире.

"Могу пересказать курс вычислительной математики"

- Слова это скучно. Я не смогу представить то, что не видел. Хотя... Ты очень хочешь тот меч?

- Я хочу свалить отсюда, и для этого нужен меч.

Глаза твари вспыхнули. В нескольких метрах от нее зажегся желтый огонек. В нем что-то было.

- Подойди ближе. - Сказал монстр. - В это кольцо я вложил

часть своих сил. Оно сделает тебя неуязвимым к огню. Сможешь пройти и взять меч. Но взамен...

- Что замен.

- Ты будешь носить его.

- Носить кольцо, делающее неуязвимым к огню?.. Согласен! Но тебе это зачем?

- Кольцо - мой глаз. Через него я увижу другие части мира. Это будет развлекательно. Ты согласен носить часть моей силы?

- Да. Ты не пожалеешь. - Весело улыбнулся я. - Увидишь невероятные приключения, сражения, прыжки с морлагами. Целый приключенческий фильм со мной в главной роли.

- Возьми уже кольцо.

- Да, да, конечно.

Я подошел к огоньку и коснулся его. В моей руке оказалось темно-оранжевое кольцо, с мерцающим красным камнем. Я надел его.

"Так, посмотрим на его характеристики.." Подумал я, с радостным предвкушением открывая меню.

"Название: Метка демона

Тип: Кольцо

Материалы: Золото, кремний, сера, рубин.

Вес - 0.09 кг

Чары:

Светиться в темноте по желанию владельца.

Описание: Кольцо, созданное демоном пламени из застывшей лавы и золотой руды".

"Так, стоп... А где сопротивление огню?!"

Я вышел из меню и обратился к демону.

- Твое кольцо обычный светильник. Оно не защищает от огня.

- Верно. Защищать тебя будет моя сила. Смотри!

Рубин на кольце вспыхнул ярче, а моя кожа... Ее словно покрыла мерцающая оболочка, напоминавшая шкуру демона.

- Теперь огонь не страшен. - Уверил демон.

Улыбаясь, я приблизился к пламени вокруг постамента. Жара действительно не чувствовалось. Я провожу рукой по огню. Почти не горячо, горячее, горячо!

Я отдернул обожжённую руку. Мерцающий барьер вокруг меня исчез.

- Опять не работает! Черт!

- Кажется у нас проблема. Я не могу дать тебе сил больше, чем выдержит твое тело. А оно отвратительно.

- Спасибо. И с этим можно, что-нибудь поделать?

- Тебе нужно больше энергии. Сейчас ты можешь пользоваться моей силой лишь десять секунд.

- Мне нужно больше энергии?... - Задумался я. - А что если...

Я достал из сумки и надел на палец левой руки кольцо увеличения запаса манны.

- Теперь тридцать шесть секунд. Эта вещь делает тебя лучше.

- Отлично. Значит тридцать шесть секунд неуязвимости к огню.

Я развернулся, чтобы пойти за мечом, но демон окликнул меня.

- Можно найти и другие способы сделать тебя лучше... - Произнес он и замолчал секунд на десять. Я вопросительно смотрел на чудовище. - Думаю. - Пояснил демон. - Сейчас что-то придумаю. У меня отличная фантазия.

"Отличная фантазия... У огромной огненной твари? Звучит пугающе".

- Придумал! Смотри!

Меня снова охватило мерцание, только теперь его источником было волшебное пламя, покрывшее тело. Этот алый огонь не жег, но я чувствовал жар в мускулах.

- Направляя силу в мышцы, можно сделать тебя быстрее и сильнее. На тридцать шесть секунд. Еще можно направит все в регенерацию, чтобы залечить лишние дырки в мясе или переломы костей.

- Здорово. Я и за пределами этого зала смогу так?

- Моя сила пределов не знает. - Гордо ответил демон. - Мысленно произнеси "Усилить", "Восстановить" или "Защитить", когда будет нужна помощь.

- Ладно. Пора за мечом.

Отхлебнув зелья восстановления манны, я подождал немного и оправился к постаменту.

"Защитить!"

Мерцающая пленка снова покрыла кожу. Огонь перестал жечь. Отсчитывая секунды, я быстро поднялся на вершину и схватил рукоять. Больше всего опасался, что меч придется тянуть, как в легенде о короле Артуре. Но лезвие с легкостью покинуло свое каменное ложе. Огонь вдруг погас. Все погрузилось во тьму.

- Поздравляем. Вы успешно покинули смертельную локацию.

Через мгновение я снова оказался на улицах Лорада, перед дверью в зал испытаний. Рука сжимала меч.

- Фух... - С облегчением вздохнул я. - Не так это было и сложно, зато как прибыльно. Посмотрим меч!

Я открыл меню и прочел:

"Название: Меч-бомба

Тип: Меч(одноручный)

Материалы: Метеоритная сталь

Средний урон -112

Вес - 2.2 кг.

Чары: Скорость восстановления манны повышена на 14%

Активные эффекты: При ударе возникает направленный взрыв, идущий в сторону противника. Средний физически урон от взрыва 64. Урон огнем до 23. Эффект ожога. Стоимость одного использования - 90 единиц заряда.

Заряд предмета: 270

Описание: Ну давай! Расскажи мне, как ты круто фехтуешь :D"

"Так, последний символ это кажется смайлик... Значит, меч создающий взрывы. Неплохо. Только вот заряда хватает на три раза. И где его потом восстанавливать? Ладно, пойдем к Платору".

Когда я вернулся в кузницу, старик спал. Немного поворчав после сна, он вдруг пришел в исступление. Глаза старика загорелись азартом.

- Пойдем. Будешь принимать работу! - Гордо заявил он.

Броню АФДешника было не узнать. Черный шелк больше не болтался. Это было плотно сидящее одеяние с множеством обсидиановых пластин в районе груди и плеч. Правда теперь броня уже не закрывала ноги и руки.

"Нахапал же он себе шелка... Ладно, посмотрим характеристики".

Я облачился в броню и вызвал меню инвентаря.

"Название: Трофей без прошлого

Тип: Легкая броня(торс)

Материалы: Демонический шелк, глубинный обсидиан.

Средняя защита - 76

Вес - 4.1 кг.

Чары:

Эффективность магии крови взрастает на 6%

Защита от огня 23%

Защита от электричества 23%

Не горит

Скорость восстановления манны повышена на 54%

Описание: Эффекты я оставил те же. Пластины теперь идут плотнее и защита выше. Но береги руки и голову. Платор".

Затем я решил посмотреть меч. Это был легкий, чуть изогнутый клинок из блестящей стали.

"Название: Свободный

Тип: Меч(одноручный)

Материалы: Закаленная сталь

Средний урон -108

Вес - 1.4 кг.

Чары: Скорость атаки повышена на 14%

Описание: За свободу нужно сражаться. За свободу можно убивать".

"Урон почти не уступает метеоритной стали... Да, Платор умеет ковать оружие"

- Ха! Что у тебя за поясом? Меч? Похоже на железную дубину. Но материал хорош. И зачарование...

- Слушай. А можно зачарование пересадить из этого клинка в сделанный тобой?

- Зачем такая возня? Проще перековать.

Платор снова разжег кузню, а я заварил себе чай из каких-то грибов.

"Интересно получилось. Хотели меня убить, а в итоге снабдили мечом и супер-кольцом"

Я посмотрел во тьму за окном. Где-то там, НПС желавшие смерти моему персонажу. Из города нужно уходить... Я опять бегу, опять преследуют.

- Имя?! - Раздался из кузни крик Платора.

- Что? - Обеспокоенно спросил я.

- Как назвать меч?!

- Назови его "Пылающее крыло раскаленного Хаоса". - Вдруг прозвучал голос демона. - Не волнуйся, остальные меня не слышат.

"Ты что, не только смотреть можешь?"

- Смотреть, не комментируя - пытка.

- Имя?! - Не унимался Платор.

- Назови его "Вспышка"! Описание старое оставь!

Минут через пять Вспышка была готова. Физический урон возрос аж на 50 единиц, вес уменьшился на 0.5.

- Платор, а как из Лорада попасть в подземелье?

- Хм. Есть затопленная шахта. Можно подняться из пропасти у храма.

- Как?

- Вот так. - Кузнец достлал из шкафа два металлических крюка, напоминавших альпийское снаряжение.

- Ладно, попробуем.

Забрав снаряжение, я оправился в обратную дорогу под тяжелыми взглядами красных глаз. Пропасти достиг без приключений. Четырех тварей по дороге я легко зарубил "Свободным". Не хотелось тратить заряды "Вспышки". Но усиление кольца я использовал.

А подъем не задался...

К падениям с больших высот мне было не привыкать.

- Вы погибли и были доставлены в ближайшую точку респауна. 11% текущего опыта потеряно. Потеряно 16 золотых. - прозвучал мягкий голос из ниоткуда.

Я огляделся по сторонам и с приятным удивлением обнаружил, что это точка репауна в подземелье. Тот же светящийся мох, обелиск, переписка с разбойниками. Из неприятностей были только разбитые склянки и потерянное золото.

Удар!

Я отскакиваю к стенке, пытаясь понять, что происходит.

- Это же у нас бедный северянин. Но кажется у него новая броня?!

"Только не вы!"

Эльф и маг вышли из соседнего коридора.

- Как видишь бежать зде...

"Усиление!"

Я бросился на них, выхватывая "Вспышку". Маг возвел какой-то щит.

"Сокрушающий рывок!"

Молниеносный удар "Вспышки" проломил барьер мага. Клинок еще шел вперед, когда щит лопнул. Меч задел плечо врага и тут...

Взрывом мага опрокинуло на пол. Его тело исчезло.

- Ваш уровень повышен.

Я слишком отвлекся на мага, а ведь в ближнем бою куда опаснее эльф. Удар кривого меча блокировать не успел, только инстинктивно закрылся левой рукой. Что за глупый ход...

Броня выдержала. Обсидиановые пластины заскрежетали, но клинок не прошел. А вот рука. Левой руки теперь не было по локоть. Из раны фонтаном лилась кровь. Долго я так не протяну. Кровотечение лишает сил.

"Сокрушающий рывок!"

Эльф уклонился, шагом в сторону.

"Наверно все в ловкость вложил".

На мечах его не одолеть. Слишком большая разница в ловкости. А он, наверное, еще фехтовальные навыки брал. Но в скорости я не уступал эльфу. Кровь сейчас кипела, давая мне новые силы.

Широким ударом клинка заставляю его сместиться к стене. Он бьет в лицо. Кровь заливает глаза, почти ничего не видно. Но должен успеть...

"Сокрушающий рывок!"

Широкий и быстрый удар. Чтобы нельзя было уйти. Он блокирует, только вот "расскажи мне, как ты круто фехтуешь :D!"

Эльф блокирует удар, но взрывом его бьет об стену.

"Сокрушающий рывок!"

Теперь уже нет шансов. Разрубленное и разорванное взрывом тело эльфа исчезает.

"Вырубить усиление! Врубить Восстановление!"

Я утираю кровь и бросаюсь вверх по тоннелю. Они скоро оживут на респауне. Нужно уходить из подземелья - думал я. Это потом уже прочел, что если в локации респауна идет бой или был бой, кто-то победил и остается там, то возродится поверженному врагу там сразу нельзя.

Кровоточащим обрубком руки черчу линию на камнях. Пять-шесть шагов и я падаю на теплый песок. Восстановление отрубилось, но я еще жив.

Отложив Вспышку, достаю из сумки флягу АФДешника. Пара глотков лечебного. Хотя даже если сейчас умру, то окажусь наверное в Арколе, но рисковать не стоит. Лучше выйти из игры в городе. Пусть разбойники ждут своего мага в подземелье. На всякий случай пью еще немного зелья манны.

"Восстановление"

Сквозь тело проходит волна приятного жара.

"Так, из схватки я вышел без потерь. Хотя..."

Я с досадой смотрю на обрубок руки. Кольцо увеличения запаса манны и АФДшное...

"Ну хоть Метка Демона цела..." Я с облегчением перевожу взгляд на правую руку и тут же впадаю в ступор.

"Кольцо манны... АФДешное..."

Оба кольца украшают пальцы правой, а вот Метка Демона осталась в подземелье, но ведь я использовал усиление, даже потеряв руку.

Отхлебнув манны, я снова командую.

"Восстановление"

Работает...

- Эй демон? Ты меня слышишь?

- Верно.

- Я ведь потерял кольцо...

- Да. Ту бесполезную приманку.

- Приманку?!

- Да. Первые из тех, кто приходили в зал не хотели меня выпускать. Пытались убить и забрать силу. А ведь я предлагал ее почти даром. Но они не желали делить тело со мной. "Стать одержимым?" "Что значит, ты в меня вселишься?". И тогда я придумал план... Взял меч убитого мной игрока, вонзил в камень, окружил огнем... Заключишь сделку - пройдешь... Еще поднял скелетов, отвлечь внимание... А что было дальше, ты знаешь.

В моей голове зазвучал смех. Да... Вроде я облажался, хотя... Потеря персонажа хуже. А так я получил дополнительные силы. Интересно, что дает одержимость? Но это мы узнаем потом.

- Так, а если вытащить меч это не испытание, тогда?..

- Испытание это я. - Сквозь смех ответил демон. - И твое испытание только начинается!

- Понятно. Ладно, мне скоро нужно уже выходить. В моем мире, наверное, часа три ночи. Завтра пары.

Доковыляв до Аркола, я вызвал меню и скомандовал отбой. Сняв шлем и выключив наощупь модуль, уснул. Ну и бред же снился. Будто я спускаюсь в подземельях Арканы все ниже и ниже, до самого Ада. Только вот Преисподняя настоящая... Меня встречает рогатый черт и рассказывает как они сделали игру, чтобы забирать души в Ад еще при жизни людей... И меня уже тащат к Сатане, но будильник побеждает кошмар, предвещая кошмар другой. Пять пар.

Магазин "Все для мага" находился в трущобах Аркола. Наверное, в каждом городе Арканы есть магазин "Все для мага \воина\алхимика\и т. д. Продавец со скучным видом пялился в потолок. Еще бы не скучать. В реальности школа, задания, домашние дела и даже в игре он только продает. Ни тебе подвигов, ни сражений.

"Ладно" Думал он в очередной раз "Потерплю, накоплю..."

Дверь приоткрылась, и в нее вошел очень странный посетитель. Пожалуй, самый странный за всю историю магазина. С головы до ног он был перемазан засохшей кровью. Левая рука по локоть отсутствовала. Но это еще полбеды. Вместо "Привет" и "Есть жезлы\зелья и т. д." странный парень принялся обнюхивать витрину.

- Они пахнут силой. - С серьезным видом сказал он.

- Амулеты увеличивают запас манны. - Прокомментировал торговец, стараясь не выдать удивления.

Странный парень взял один из амулетов, нацепил и заулыбался.

- Он стоит шестьдесят золотых. Отличная штука, хоть и дорогая.

Гость молча достал из сумки золото. Кажется около сотни.

- Дай мне еще зелий. Чтобы стать сильнее.

- Да. Сейчас, сейчас...

Продавец выставил перед ним пару склянок.

- Сколько будете... - Начал торговец, но гость уже схватил зелье и жадно пил. Затем еще одно. Все что были на прилавке.

- Давай остальное!

- Так много зелий одного типа... Это опасно, знаете ли...

- Я плачу. Давай все.

Гость пил их одно за другим. Литры зелий. Продавец удивленно смотрел.

"И как в него помещается?" думалось ему. Но дальше пришлось удивиться сильнее. Глаза посетителя вдруг начали светиться. Вместо зрачков теперь были два алых огонька. Обрубок левой руки зашипел. Кажется она начала расти заново.

- Это все зелья?

- Д-да...

Тогда гость взял с витрины еще один амулет. Артефакт вдруг загорелся синим пламенем, а странный проглотил его.

- Ч-что вы делаете?

- Забираю силу! - Он схватил продавца за горло.

- Я плачу "Рубакам". Ты в этом городе больше не... - Успел выкрикнуть продавец, прежде чем пламя обратило его в прах.

Магазин "Все для мага" уже пылал. Трещали сухие доски. Огонь перебирался на соседние лачуги. За пожаром остановилась понаблюдать эльфийская лучница. Она уже хотела продолжить путь, как из пламени вышел улыбающийся парень.

- Очень рад тебя видеть. - Неожиданно произнес он, приближаясь.

- Т-ты кто?

- Забирающий твою силу!

Оно попыталась увернуться, но цепкие пальцы захватили горло. Эльфийка почувствовала чудовищный жар и через несколько мгновений уже была на ближайшем респауне. Но вот все ее снаряжение...

ИЗ ЗАПИСЕЙ НА ФОРУМЕ АРКАНЫ.

1 "Он просто подошел и убил меня. Сжег к чертовой матери. Мое оружие, броня, все сгорело. Теперь еще дебаф висит "Потеря сил". И реально ни манны, ни выносливости. Он будет еще висеть три дня. Прикиньте! ТРИ ДОЛБАНЫХ ДНЯ!"

2 "Это какой-то сумасшедший маг. Он напал без предупреждения."

3 "Лук из золотого дерева! За тысячу золотых! Я найду этого урода в реале. Клянусь!"

4 "Этот псих сжег мой дом"

5 "Он приставал ко мне. Я подала жалобу, но админы говорят, что этого игрока не было в сети. Что за бред!"

6 "Когда этого психа приструнят?! Сначала АФД, теперь пироманьяк. Аркол, я люблю тебя. Этот город самый лучший город на земле!"

7 "Вроде Рубаки его скоро прибьют. Я был на форму их гильдии"

8 "Убейте его хоть кто-нибудь! Шесть тысяч сгорело, мать его за ногу!!111"

10. Город в огне.

Как известно в Аркане существую места, в которые еще не ступала нога игрока. Например, нижние ярусы подземелий или просторы Ада, полные опасностей высшей категории. Но мало кто знает, что в Аркане есть места, которые вообще не предназначены для игроков. Поверхность мира это сцена, где разворачиваются основные события. Однако у этой сцены есть закулисье, куда зрители попасть не должны.

Именно таким место были храмы Творца, самого загадочного из богов Арканы. Отношения с высшими силами, могут складываться по-разному. Но у всех богов есть нечто общее. Заповеди, законы, благословения, молитвы, ритуалы служения. Приходя в храм, человек просил божество о милости, взамен обещая быть милосердным или проливать кровь врагов ежедневно. Но Творец не желал молитв, не устанавливал законов. Это бог непонятный простым людям, безликий и беспощадный. Тот кто дарует как благо, так и невзгоды. Его жрецы мрачными тенями следили за судьбой мира из сокрытых храмов. Они не собирали милостыню, не принимали прихожан. Это были жрецы-воины, убийцы демонов и палачи тех, кто посмел прикоснуться к их тайнам. Они ждали, пытаясь предсказать судьбу этого мира и защитить его. Но будущее решило иначе...

Это началось около двух лет тому назад. Не было знамений, огня в небесах или падающих звезд. Просто на улицах появились те, кто выглядели людьми, эльфами, орками, но ими не являлись. Сначала сотни, затем тысячи, миллионы. Они наводнили города, забрались в самые отдаленные уголки мира. И каждый, кто встречал их, чувствовал необъяснимы страх, желание пройти мимо. "Не смотри в глаза" шептали матери детям. "Уходите, когда же вы уйдете", думал трактирщик, смотря на этих существ, выпивавших за дальним столом. Они вели странные разговоры, шутили и смеялись, не замечая людей. Игроки... Почему же их так назвали? Они сами использовали это слово, а еще... Играть, да... Эти существа обожали играть. Они жгли города ради забавы. Прыгали со скал, крича от восторга. Убивали друг друга и возрождались снова. Игроков становилось больше. Люди теряли свой мир. Их оттесняли в трущобы и подземелья. Там несчастные скрывались от бесконечных войн бессмертных пришельцев.

Они обожали войну. Если игрок был кузнецом, он ковал оружие. Игрок-маг не исследовал тайны мироздания. Он призывал огонь и рвал врагов на части взглядом.

Многие уже отчаялись, научились жить в страхе. Но есть и те,

кто верит, что смертные еще вернут свой мир.

Храм Творца не украшают золотом и дымом благовоний. Пустая темная комната. Только свеча на полу освещает стены, покрытые записями пророчеств. Так выглядит настоящий храм Творца. К свече приближается высокий юноша. Он садится перед ней на колени, а из темноты выходят четыре фигуры в серых плащах. Ни приветствий, ни ритуалов. Только вопрос.

- Энглинг, ты помнишь игрока, которого мы приказали сопроводить до города.

- Да, старшие братья.

- Он был помещен в зал испытаний и вернулся. Это значит только одно. Великий демон свободен.

- Я должен убить демона?

- Нет. Раньше они были самым страшным врагом всего живого. Теперь есть другая угроза - игроки.

- Твоим заданием будет найти одержимого в Арколе...- Продолжила речь другая фигура. - ...и следить за ним, ожидая приказов.

- Сложность задания заключается в том, что тебе придется выдавать себя за игрока. - Вступил в разговор третий из старших братьев. - Ты получишь артефакт, дарующий возможность перерождаться, словно игрок.

- Используя еще одно имя, обманешь их. Освобождение великого демона - знак. Мы должны понять, что нам хочет сказать Творец.

- Иди Энглинг, во исполнения долга и судьбы.

- Позвольте задать вопрос. Он волновал мои мысли во время обучения. - Не поднимая головы обратился к старшим братьям Энглинг.

- Говори. - Хором ответили серые тени.

- Игроки могут попадать в наш мир из своего. Можем ли мы попасть в их мир?

- Ответ нам известен. Но ты к нему пока не готов.

- Я полагаюсь на вашу мудрость, старшие братья. - Покорно ответил Энглинг.

- Тогда иди и помни: Мы единственные из смертных знаем истинную судьбу мира и можем ее изменить.

За окном моросил дождик. Прозрачные капли медленно стекали по треснувшему стеклу. Сейчас в комнате не холодно, но лучше подложить плед или одеяло под раму. Сквозь щель может пробираться неприятный сквозняк, а мне под этим сквозняком лежать пять-шесть часов вирта.

Кнопка нажата, и модуль начинает разогреваться. Пока можно еще раз обдумать план действий. Задача пока простая -

набрать сил. Уровень, артефакты, уникальные способности - все сгодиться. А затем... В идеале нужно попасть в одну из гильдий топа. Снова пробиться к источнику регулярного дохода. Показать им свою полезность, профессионализм, получить власть, влияние.

Главная проблема - время. Если не буду приносить денег, то игра для меня закончится. Доллары на счете постепенно таят, отцу это не нравится. Он уже не верит, что я смогу подняться в игре.

Сейчас мой персонаж только четвертого уровня. На морлагах можно прокачаться до пятнадцатого за сутки. Проблема - мой союзник. Новичок, казуальщик, играющий ради развлечения. Пока он меня слушается, но ему может надоесть рутинная прокачка. И что тогда? Разделить артефакты или полученные деньги? Можно и так, но что если...

Смена внешности стоит немало. Продавать вещи придется на переплавку. Это не так уж дорого. Если будет шанс захватить сумку с вещами и уйти, то нужно им воспользоваться. А если шанса не будет, то его можно устроить.

В такие моменты мне бывает неприятно. Но если взглянуть правде в глаза - что он теряет? Пару артефактов, уровень останется. Пусть разозлиться, ругает меня на форме - все забудется за считанные дни. Он вернется к своим делам и проблемам, а мне возвращаться некуда.

Модуль уже работает стабильно. Пора начинать.

- Вывести список доступных игр. Выбор - ArcanWorld.

Дальнейшие события можно назвать вечером сюрпризов. Первый ждал меня на стенах подземелья.

"Уважаемый самоубийца..." Так начиналось первое из двух нацарапанных сообщение.

В тайное подземелье проникли. Судя по всему, они пытались ограбить Алексея. Удалось ли!? Второе сообщение обнадеживало. Кажется, он ушел от них.

Я замерла, прислушиваясь к тишине. Затем вышла из Арканы, и попыталась вызывать Алексея на чат. В сети его не было.

"Плохо, плохо..."

В соседнем коридоре на камнях обнаружились следы крови, глубокие царапины. Мох здесь сожжен.

Кто-то использовал магию огня. Судя по переписке врагов двое. И как они тут оказались... Мысли бешено метались, пытаясь найти лучший алгоритм действий.

Во-первых, нужно уйти из подземелья. Затем связаться с Алексеем, как он будет в сети. Прокачка на морлагах отменяется. Я снова теряю время.

Стены подземелья расходятся, открывая мне путь на пляж

Аркола. Там со всех сторон доносились голоса. Пляж был заполнен игроками. Но волноваться за сохранность тайны подземелья не приходилось. Все взгляды на пляже были устремлены в сторону Аркола. Над городом поднимались клубы черного дыма.

"Атакован?!"

Крупные столкновения между гильдиями были редкостью в последние годы. Огонь не разбирает где чей дом или товар. Гибнут НПС-работники, торговля останавливается - все теряют прибыль. Кроме того, есть шанс серьёзно просчитаться во время боя - например случайно затопить корабль нейтральной гильдии и получить счет о возмещении убытков.

Бывают последствия хуже. Однажды две третьесортные гильдии с идиотским азартом воевали за мелкий городок, превратив его в бесполезное пепелище. Заодно разрушили поместье, расположенное на острове рядом с городом. Не просто разрушили. Одна гильдия укрепилась в поместье, другая штурмовала. Было у них что-то вроде решающей битвы. Но пришли хозяева с друзьями. Их команда, состоявшая из семи игроков сотого уровня, как раз вернулась после недельного кача в Аду. Решающая битва завершилась очень быстро и неожиданно. А обе гильдии прекратили свое существование через некоторое время.

Но черный дым над Арколом становился все гуще. Кто же решился на такую глупость?

Я начала пробираться мимо зевак, смотревших на пылающий город. Попытки расспросить их успехом не увенчались.

- Ребята из гильдий сказали всем убираться из города. - Отвечал первый.

- Я вообще не в курсе что-да-как.

- Может гильдии сцепились. - Говорил третий.

Ближе к городу зевак становилось меньше. Там где песок сменяли камни мостовой стояла импровизированная баррикада из ящиков. Около "укрепления" дежурил маг в красно-желтой форме. Судя по символике из гильдии "Slayers" они же рубаки, они же палачи.

- Эй синий, в город нельзя.

- Почему?

- Какой-то маг спятил и жарит все что движется.

- И? - Безразлично отвечаю я.

- Ну... И тебя он тоже зажарит.

- Допустим. Потеря опыта меня не страшит.

- Аааа... Так ты еще не знаешь. - Злорадно улыбнулся страж. - Тот маг может спалить твои вещи и поставить трехдневный дебаф

на все характеристики. Считай три дня вне игры.

"Вот это уже опасно... Но я в первый раз слышу о таком заклинании. Странно... Где можно раздобыть такой уникальный навык?"

- Все равно иду в город. Собираешься меня остановить?

"Вмешиваться опасно. Но в этой ситуации нужно разобраться. Мне уже повезло с магов из АФД. Если поставит дебаф - просто создам нового персонажа. Четвёртый уровень можно набрать за полчаса".

- Остановить? Если ты дурак, то я ничем помочь не могу. Удачно прокоптиться, синий. - Улыбнулся маг.

Пройдя мимо баррикады, я оказалась на опустевших улицах Аркола. Малочисленные отряды разных гильдий прочесывали дом за домом, а на горизонте поднимались черные клубы.

"Slayers" не были безраздельными хозяевами города. Аркол делили между собой шесть гильдий. А порт это зона свободной торговли, где сходятся интересы гигантов типа Дримов или Легиона. Кем бы ни был маг, атаковавший город - его дни сочтены. Хотя какие дни... Минуты.

- Проверьте крыши!

- Он мог...

- Заткнись и делай!

- А мне куда?

Со всех сторон слышались разрозненные выкрики.

"Недисциплинированные идиоты. Напоминает конкурс "кто устроит больший хаос"".

В это время на горизонте полыхнуло. Все засуетились еще сильнее и ринулись туда. Я бросилась к ближайшему дому. Не обращая внимания на сидевших там НПС, забралась на крышу и огляделась. Главный штаб Рубак превратился в пылающий факел. Рядом вспыхивали новые взрывы.

"Он решил атаковать штаб... Значит мне туда"

Когда-то я добралась бы на место за секунд двадцать - перепрыгивая с крыши на крышу. Персонаж сто двадцать шестого уровня. Ловкость семьдесят восемь. Как тяжело привыкать теперь к такому слабому телу...

Я бежала вперед, туда где горел штаб, но в сотне метров от него...

Нужно было сразу заподозрить неладное. Он просто стоял, облокотившись на стену обугленных руин. Одет все в туже рваную рубаху. Через плечо набитая сумка. Алексей не узнал меня или не заметил. Подошла ближе - никакой реакции. Он с любопытством смотрит на суетящихся бойцов.

- Эй ты, ну ка стой на месте! - К нам подбежало сразу

несколько Рубак. Они наставили клинки на Алексея.

- Это не он случайно?

- Ты смотрел скрин?

- Там лицо плохо видно... Но в общем то похож.

Алексей молча стоял и почему-то улыбался. Ситуация становилась опасной. Нужно было взять ее под контроль.

- Так. Подождите. Кем вы считаете этого человека? - Спокойным голосом начала я.

- Кем!? Уродом который все здесь жжет. Ты где вообще был чел?! У нас тут война.

- Понятно. Вы перепутали. Он не может быть поджигателем. Он ведь даже не маг.

- Уверен? Ты знаешь его?

- Да. И уверен, что он не тот, кто вам нужен. Если вам нужны доказательства... Алексей, можешь снять рубашку. У воинов с прокачкой силы меняется мускулатура. Сейчас у него силы...

- Так, ладно, забей. - Ответил рубака. - Можешь не снимать тут рубашку. Судя по описанию, на маге броня и куча артефактов. Но советую вам убираться. Этот псих просто монстр.

- Мы учтем. - Ответила я. - Удачных поисков.

Рубаки скрылись из виду. Я обернулась к Алексею. Он по-прежнему молчал, изучая меня любопытным взглядом. Это было уже очень странно... Я перепутала? Да нет... Это он. Та же рубашка, сумка.

- Пойдем за мной. - Неожиданно прервал молчание он. - Нужно поговорить.

Я не успела ответить. Он схватил меня за руку и потащил куда-то в узкие проходы между улицами.

Стальная хватка пальцев. Ни шанса на сопротивление.

Мы остановились в какой-то полутемной подворотне.

- Подожди. - Сказал он или это был не он...

То же лицо, но мимика, жесты, даже голос.

"Кто-то вошел с его модуля?"

Самая логичная версия, но была и другая.

"Кто-то маскируется под Алексея. Может, есть заклятье способное менять облик?"

Кажется, я слышала о таком артефакте...

Он уже вернулся, а в руке... Лже-Алексей тащил какого-то воина, сжимая его за горло. Похоже, тяжелый доспех жертвы не мешал самозванцу поднимать добычу почти над головой. Он вырвал из рук воина сумку и меч, а затем...

Жертву объяло пламя. Воин обратился в прах за секунды. Самозванец поднял на меня глаза. Они горели, словно два раскаленных угля.

- Ты знаком с этим человеком. - Сказал он, указывая пальцем на себя. Самозванец взял вещи сожженного и бросил к моим ногам. - Ты помог. Возьми это как награду. Вы любите вещи, особенно золото. И знаешь, я могу дать тебе много золото, сколько угодно вещей, нечеловеческие силы.

Самозванец приблизился ко мне, разглядывая своими глазами-огоньками.

- И чего ты хочешь? - Сдерживая волнение, спросила я.

- Твой знакомый... Я хочу узнать, как его уничтожить. Завладеть этим телом насовсем.

По спине забегали мурашки.

"Уничтожить?!"

Теперь я была уверена, что столкнулась с тем, чего не понимаю... Разум отступил. Впервые за долгое время в игре я чувствовала страх.

- Ч-что ты такое?..

- Я? Я раскалённая первозданная сила, ставшая...

Договорить он не успел. Мощная вспышка заклинания ослепила нас. Самозванца впечатало в стену дома. С противоположной стороны улицы показались бойцы гильдий. Самозванец бросился прочь. Узкий проулок за ним охватило пламя.

- Не дайте ему уйти! - Выкрикнул один из преследователей. Он повернулся ко мне и тихо добавил. - Ты даже не представляешь, как тебе повезло. Убирайся из города. - С этими словами он поспешил за остальными.

Я осталась одна, пытаясь собраться с мыслями. Мне помешали. Он был ростом, наверное, все два метра. Черные волосы. Серая роба с элементами брони.

- Хочешь узнать ответы - пойдем со мной.

- Кто ты?

- Друг твоего друга.

Он развернулся и направился куда-то в подворотни.

"Идти или нет?"

Даже если потеряю персонажа - четвертый уровень набирается быстро, а тут происходить что-то уникальное. Я схватила вещи сожжённого и устремилась за незнакомцем. Мы шли по узким улочкам, петляя между ветхих лачуг.

- Подожди! Ты знаешь Алексея? - Окликнула я удаляющуюся фигуру в серой робе.

- Мы почти пришли.

Незнакомец остановился в невзрачном переулке и резко повернулся ко мне.

- Что ты знаешь о великих демонах? - Неожиданно спросил он

- Один из них был боссом храма в Авинче. Упоминаются в легендах как темные духи, вошедшие в контакт с древними магами.

- Твой друг одержим великим демоном.

- Одержим...

- Игроки могут заключать контракты с разными духами. Ты знал это?

- Конечно.

- Контракт это условия. Дух отдает силу. Дух ограничен. При одержимости контракта нет. Если игрок выходит, то дух правит телом.

- С этим можно что-то сделать?

- Да. Но сначала мы его найдем.

После этого незнакомец отворил дверь одной лачуги. Из нее молча вышел сухопарый старик. Незнакомец что-то прошептал ему на ухо.

- Не трать время. - сказала я - Этим НПС диалоги не прописаны. Обычная массовка.

Но старик что-то ответил и поклонился. Он квестовый персонаж? Затем из лачуги вышел мальчик и повел нас за собой.

Вскоре мы очутились на широкой улице недалеко от порта. Лже-Алексей или одержимый сидел между брошенными прилавками. Он сразу нас заметил, поднялся и даже сделал несколько шагов, прежде чем стрела вонзилась в его грудь. Судя по зеленоватому свечению, наконечник зачарован на паралич.

- А вот и он. Ублюдок причинивший столько головной боли.

На крыше одного из домов стоял лучник с красно желтой повязкой. Я знала его. Армин Крейг - офицер Рубак. За его спиной было еще четверо бойцов.

- Мы выкинем тебя на смертельную локацию и прикончим. - Добавил Крейг.

- Может, сначала поговорим? - Ухмыльнулся одержимый.

- А тебе, есть что сказать, сволота?

- Конечно. - Стрела в груди одержимого загорелась. Кажется, паралич так и не подействовал на него. - Для начала я скажу: Великий Огненный шар Хаоса!

В ладони одержимого вспыхнул сгусток пламени. Воздух забурлил, мгновенно раскалившись. Уже через мгновение огненный шар летел в сторону Рубак. Их маг поставил силовое поле, двое мечников встали за его спину. Только Армин и второй маг правильно оценили уровень опасности. Они бросились прочь - Крейг длинным прыжком, колдун использовал левитацию.

Взрывная волна чуть не сбила меня с ног. Лицо немного обожгло. Я едва успела закрыть глаза рукой.

На месте дома, где стояли рубаки, теперь была глубокая воронка. Часть соседних строений горела и осыпалась. Воздух стал сухим, грячим, так что вдыхать его было больно.

"Даже не вериться... Что это было?..."

Такое заклятье тянет на финальный навык из какой-нибудь школы боевой магии. А я даже не слышала такого названия.

- Кай готовься! - Выкрикнул Армин, закладывая на тетиву три стрелы. Известный навык лучников.

Одержимый даже не пытался уклониться. Армин выпустил около девяти стрел за считанные секунды. Целился он грамотно. Две в шею - от них одержимый закрылся рукой, четыре в легкие, еще три по ногам.

- Кай - бей!

Одержимый выдержал попадания, но кровь в легких не давала ему вздохнуть. Он с хрипом вырывал обломанные древка. Наконечник выходили сами собой, кажется, внутри одержимого они расплавились. Но время было на стороне Рубак. Их колдун наполнял силой боевое заклинание. Между пальцев он держал обычный камешек, вокруг которого уже мерцало магическое поле.

"Дробитель гор". Высшее заклятье магии земли. Позволяет запустить обычный камешек с чудовищной силой и скоростью пули. Легко можно пробить стену или противника насквозь. Одно из заклятий, которые почти невозможно блокировать, если оно произносится магом высокого уровня. Но у него есть одна слабость...

В момент, когда камень должен был отправиться в полет, высокий незнакомец ринулся к магу и ударил его по руке булавой. Заклятье ушло в мостовую. Удар чудовищной силы расколол камни мостовой. Незнакомца в серой робе отбросило, маг кубарем полетел к стене.

- Черт, у него сообщник! - Крикнул он Крейгу. Но Армин уже был занят попытками не сгореть. Одержимый метал в него огненные шары и потоки пламени, превращая город в пылающие руины. При этом еще успевал озвучивать названия своих заклятий. Хотя было впечатление, что он выдумывает их на ходу.

- Дорога в ад! Огненный кнут Хаоса! Падающая звезда!

Впрочем, Армин легко уходил от этих атак, изредка раскалывая кристаллы выносливости между пальцев. Судя по движениям, он взял и неплохо прокачал "ночного рыцаря" - имперскую школу ассасинов.

Увернувшись от новой атаки, Армин положил на тетиву длинную тяжелую стрелу. Ее наконечником была металлическая игла, усеянная шипами. Это прием тоже был хорошо известен...

- Уклоняйся! - Крикнула я одержимому. - Эта стрела прошьет

тебя насквозь.

- Она сгорит! Покров бушующего пламени!

Вокруг одержимого завертелся огненный смерч. Армин отпустил тетиву. Стрела исчезла в пламени. Огонь через несколько секунд затих.

- А ты был прав. Насквозь. - Сказал одержимый, рассматривая огромную дыру в правом боку.

- Все нормально! Ты не дал ему прицелиться. Окутай себя огнем, иначе следующий выстрел будет в голову.

Я во время успела отпрыгнуть. Две стрелы пролетели мимо, только третья задела плечо.

"Решил избавиться от советчика, грамотно действует".

Я пригнулась и начала пробираться в сторону одержимого, хотя это было безнадежной затеей. Такое медленное и неловкое тело. Уже готовлюсь получить стрелу, но между мной и Армином вырастает стена пламени.

- Расскажи, как его убить. - Говорит одержимый, стоящий в паре метров от меня. Там где было сквозное ранение, теперь лишь шрам.

Армин снова выходит на линию атаки.

- Уклоняйся!

Одержимый бросается в сторону, но его ноги покрывает каменная корка. Она начинает расти, сковывая движения.

"Окаменение..."

- Нужно убить мага! - Кричу я. Одержимый кивает.

- Кай, сковывай его быстрее.

- Мне тут мешают.

Маг увернулся от потока пламени, используя левитацию. По земле за ним гнался незнакомец в сером. Довольно быстро для своих габаритов и брони.

- В камень его, Кай!

- Сейчас, только разберусь...

Маг использовал другое заклинание. Рядом с ним материализовалось крылатое существо, с шестью когтистыми лапами. Тварь тут же ринулась к серому, но затем...

- Сотворенное, да подчиниться единому богу.

Мне показалось, что на лбу у твари появился какой-то знак, белого или серого цвета. Затем она развернулась и бросилась на мага.

- Вот че... - Успел выкрикнуть он, пытаясь создать щит. Не хватило времени. Через несколько секунду тело мага исчезло. Тварь попыталась атаковать лучника, но быстро рухнула со стрелой в черепе.

- Закрывайся огнем и уклоняйся!

Еще одна тяжелая стрела ударила в мостовую. Армин действовал на удивление умело. Затем он расправился с незнакомцем в сером. Используя превосходство в скорости и ловкости - ударил его кинжалом в глаз. Лучник использовал технику скоростного перемещения и скорее всего, что-то для улучшения рефлексов. Опасное сочетание.

- Как его убить? - Спросил меня одержимый.

- Не пытайся задавить его силой.

- Раньше это всегда получалось.

- Сейчас не получиться. Нужна другая тактика. Для начала - атакуй внезапно. Прекрати комментировать свои удары.

- То есть я долже... - На этой фразе одержимый резко выбросил руку вперед и земля под ногами Армина вспыхнула. Лучник еле успел спастись. Одежда на нем загорелась. - Работает! - Радостно констатировал одержимый и тут же прозевал новую парализующую стрелу.

"Почему Армин сейчас выстрелил не в голову. У него был шанс убить врага. Хотя зачем ему смерть лже-Алексея сейчас? Это лишь позволит одержимому ускользнуть. Нет, они хотят его обездвижить и расправиться на смертельной локации. Тогда..."

- Можешь сделать так, чтобы тебя парализовало. - Прошептала одержимому я.

- Зачем поддаваться?

- Это тактический прием. Как бить без предупреждения, только лучше.

Очередная стрела-паралитик нашла свою цель, только теперь одержимый не сжигал ее. Зеленое мерцание расползалось по его телу. Армин выпустил еще одну стрелу. Поняв, что враг парализован, лучник приблизился.

"Только бы хватило энергии..."

- Вот и все. Скоро ты...

"Похищение чар!"

Теперь зеленоватое сияние охватило уже лучника. Армин застыл на месте. Идеальный шанс для повышения уровняй. Я быстро подхожу к лучнику, беру его кинжал и приставляю к горлу, но тут... Тело Армина вспыхивает, превращаясь в прах.

Я едва сдерживаю разочарование.

- Он будет знать, что нельзя играть с огнем безнаказанно. - Самодовольно отпускает лже-Алексей.

- Нужно уходить. - говорю я. - Скоро гильдии соберут силы для решающей атаки.

Но было уже поздно. Меж обгорелых руин уже мелькали цвета разных гильдий.

Радоваться чужой болезни это конечно плохо. Но если

существует Бог, я уверен, у него есть особая амнистия для студентов по поводу болеющих преподов. Когда вместо пяти пар сидишь только две - это чудесно. Появляется свободное время и можно... Да, можно заранее позаниматься. Но это время - подарок судьбы, а от подарков нужно получать удовольствие.

- Вывести список доступных игр. Выбор - ArcanWorld.

Я попадаю в игровое меню и вижу странное сообщение.

- Поздравляем. Вы получили новое достижение.

"Когда это я успел? Может это типа столько-то дней в игре? Сейчас посмотрим..."

"Живым или мертвым!

Поздравляем, вы значитесь в черном списке минимум пяти гильдий. Рискованный шаг, но кто знает. Может, вы с детства мечтали стать разыскиваемым преступником.

Это достижение не имеет особых эффектов. Но им можно похвастаться перед друзьями".

Я замер в недоумении. Мозг перебирал последние события в игре. Когда я мог успеть попасть во все эти черные списки. Может те двое из подземелья постарались, они последние с кем я конфликтовал... Ладно, пора все выяснить.

Я захожу в игру и оказываюсь...

Происходящее вокруг было достойно всего одной фразы.

- Вот черт...

11. На пути к свободе.

Улицы Аркола было не узнать. Хотя слово улица плохо применимо к грудам пылающих развалин, затянутых облаками черного дыма. Я стоял на обломках какого-то дома, а вокруг слышались выкрики.

Уже через мгновение, после моего появления в грудь ударило какое-то заклятье. Отлетев метров на десять, я понял, что попал в одну из горящих воронок.

"Защита!"

Теперь огонь не мог причинить вреда. Я с трудом поднялся, но тут же был истыкан аж пятью стрелами. На меня вдруг накатила чудовищная слабость, так что и рукой не пошевелить. Места ранений не болели, наоборот теряли чувствительность.

- Ты появился очень не вовремя. - Раздался голос демона. - Исчезни или нам конец.

"Я появился не вовремя!? Что вообще твориться?! Где я!? И кто..."

Додумать мысль не успел. На меня как будто рухнула каменная плита. Какой-то невидимый пресс прижал к земле, так что и не пошевелишься. Краем глаза я видел как меня обступает толпа и судя по разговорам довольно агрессивная.

- Ты держишь его?!

- Вроде да...

- Ближе не подходи! Слышишь меня?!

- Заткнись и не ори мне на ухо!

- Заклятье сейчас спадет, но он должен быть парализован.

- На этом уроде паралич не работает, Армин уже пытался.

- Но сейчас он не шевелиться!

"ЧТО!? Что здесь твориться?!"

- Немедленно покинь тело или нам обоим конец! - Снова послышался голос демона.

"Кто все эти люди?!"

- Враги.

"Чьи? Хотя это очевидно... Но откуда?!! Почему?"

- Тут сложная ситуация. Но если вкратце: я жег людей, они на меня напали.

"СТОП! Что значит, ты жег людей? Когда!?"

- Пока тебя не было.

"Эээ..."

Сказать, что я был в шоке - значит ничего не сказать.

"Т-ты управлял персонажем... Вместо м-меня?"

- Ты расстроен? Кажется, ты считаешь это тело своим?

"Да и не безосновательно!"

- На самом деле мы почти не отличаемся. Это тело одинаково не наше. Мы живем в другом месте и приходим в него для развлечения.

Черт... Когда слышишь такие речи от придуманного персонажа, можно сойти с ума.

- Так вот. Но сейчас наш источник развлечений под угрозой. Выйди из тела и дай мне разобраться.

"Не могу. Я не могу "покидать тело" во время боя"

- Тогда перебей их сам. Возьми меч и активируй усиление. Энергии тебе хватит на несколько дней. Действуй! Я сейчас включу восстановление, чтобы снять паралич и потом усиление. Начинай!

Я снова получил возможность двигаться. Боль от ран прошла. Я встал и пошел вперед. Активировалось усиление. В мышцах кипела чудовищная энергия. Меня охватило ало пламя. Я уклонился от нескольких стрел... после чего бросил меч и поднял руки со словами "Сдаюсь".

- Что ты делаешь!? - Зашипел демон.

"Собираюсь урегулировать это недоразумение. Объяснить им, что произошло и кто на самом деле виноват"

- Он похоже сдается... - С недоверием произнес один из нападавших.

- Не верь ему. Он постоянно мелет чушь. Когда пришел, к дверям гильдии - сказал, что продает маковые булочки, а потом сжег все здание.

- Сдаюсь! - Еще раз повторил я. - Произошло недоразумение. Мой аккаунт украли, чтобы устроить беспорядки в городе.

"Версию с демоном расскажу им попозже или вообще не расскажу".

Из толпы вышел мечник с зачарованным двуручником. Он успокоил гомон остальных и обратился ко мне.

- Ваш аккаунт украли?

- Да.

- Значит сами вы ничего плохого делать не хотел, верно?

- Верно.

- Тогда давай вы спокойно пойдете с нами. Разберемся с этой ситуацией, как адекватные люди.

- Хорошо. Конечно, я пойду с вами.

- Только сначала, отдайте нам амулет и сумку. Как знак доверия. Поверьте, вы нас здорово напугали всеми этими пожарами. Нам будет спокойнее, если вы снимите амулет.

- Да, хорошо. Сейчас...

Я стянул с шеи незнакомый артефакт.

- Не снимай его! - Зашипел демон. -Амулет дает силу. Они хотят ослабить нас!

"Заткнись. Мне нужно разрулить все, что ты натворил".

- Отлично. - Улыбнулся мечник. - А теперь давай вы спокойно пойдете с нами. Ребята, уберите оружие. - Обратился он к остальным.

Мы шли среди разрушенных улиц и сожжённых домов.

"Вот это ты разошёлся..."

Вскоре мы оказались среди уцелевших домов. Гильдийцы свернули в узкий завешанный тряпьем проход.

- Извините за унылые декорации, это у нас тайное убежище. Для особых случаев.

В конце прохода обнаружился невзрачный люк, заваленный гнилыми ящиками. Далее следовал спуск по крутой лестнице внутри тоннеля освещенного магическими фонарями. Они по мощности наверно не уступали лампам дневного света.

Мы оказались в просторной комнате с несколькими столами. Мечник приказал остальным гильдийцам жаждать здесь, а мне шепнул.

- Давайте поговорим без свидетелей. Сумочку мы оставим здесь. Только для спокойствия моих нервов. Все же я остаюсь один на один с магом, который уничтожил полгорода.

- Хорошо. - Я последовал за мечником.

Мы прошли через несколько развилок и круглую арену. Уже по дороге мечник начал разговор.

- Кражи аккаунтов случаются. В последний год участились. Нашелся способ взлома персонажа и самое ужасное в нем, что злоумышленника тяжело распознать. Вроде идет рядом твой товарищ, а управляет им другой человек.

- И мне вот тоже не повезло. - Присоединился к разговору я.

"Не повезло залезть в одну пещеру"

- Да уж... Вам не позавидуешь. Столько разрушений. Но я уверен, мы сможем решить эту проблему.

"А вот последняя фраза мне не нравиться..."

Мечник открыл тяжелую металлическую дверь, и мы оказались в небольшой, но богато обставленной комнатке.

- Присаживайтесь. - Указал он на мягкий диван с восточным узором. - Начнем с того, что я пожалуй представлюсь. Лео - старший офицер "Slayers".

- Меня зовут Рикард. В гильдии не состою.

- Приятно познакомиться. А вот теперь нам придется перейти на не очень приятную тему - убытки... Как вы могли видеть, похититель вашего аккаунта во всю использовал его боевую мощь.

- Да, я уже заметил эти горы дымящихся развалин. О какой сумме может идти речь? - Мне не нравился тон этого Лео. Очень уж он напоминал банковского служащего, который вежливо предлагает подписать ипотеку.

- Сейчас даже тяжело предположить... Сотни тысяч! Вы конечно можете все свалить на взломщика, но вряд ли народ примет такую версию. Люди очень рассержены. Но есть способы уладить дело без шума и гораздо дешевле. Думаю, что для игрока вашего уровня двадцать-тридцать тысяч это не проблема.

- У меня нет с собой столько.

- Конечно. Кто же будет таскать с собой несколько мешков золота. Но есть счета, имущество, ценные артефакты может быть... - Вкрадчиво закончил Лео.

- Очень возможно. - Решил подыграть я.

- Рад, что мы поняли друг друга. И напишите ближайшее время администрации. Я уверен, что взломщик был нацелен на нашу гильдию. Сейчас лидер и большая часть офицеров зачищает подземелье. Лучшего времени для атаки не найти.

- Сегодня же напишу.

- Администрация могут даже компенсировать часть убытков. Хотя такое за ними редко водиться. А сейчас я вынужден откланяться. Подождите здесь немного. Скоро прибудет наш лидер, и тогда решим все наболевшие вопросы. Здесь есть бар с напитками и вот то ящик... Да. - Указал пальцем Лео. - Там внутри руна льда и

закуски. Это как вы понимаете холодильник.

- Спасибо. Удачи.

- Не волнуйтесь. Долго вам ждать не придется. - С этими словами Лео удалился, оставив меня, как он думал, в одиночестве. А нам самом деле мне продолжал надоедать шипящий голос.

- Тебе нужно бежать! Давай вставай и беги отсюда. Быстрее. Пока они не подвели подкрепление. Шевелись кусок мяса!

"Ты можешь заткнуться. И так проблем..."

- У тебя всего одна проблема - враги. Уступи мне тело и ее не будет.

"Будет. Еще как будет. Ты собрался воевать со всем миром? Игроки, которых ты убил - оживут, накопят силы и вернуться. Нужно разобраться с тем, что ты натворил".

- Да? А ты уверен, что получиться? Они принимают тебя за другого. Ждут золота, которого нет.

"Я просто расскажу им, что ты виноват".

- Глупец. Я это сила. Они захотят силу забрать. Ты потеряешь все.

"Не потеряю. Ты был прав, когда говорил, что мы оба приходим в это тело. Только я не заперт в зале испытаний. Могу делать что угодно. Даже создать себе новое такое тело".

- Слабое и никчемное. Без моей силы.

"И без проблем, которые ты создаешь. Когда персонаж, без моего вмешательства убивает всех подряд тут не до игры. Может ребята из гильдии знают, как с тобой совладать. Я могу рассказать им про подземелье. А еще лучше оставить заметку на форуме. Скоро к тебе придет команда хайлевлов и растащит тебя по кусочкам".

- Угрожаешь мне?

"А почему бы и нет. Я хотел спокойно поиграть, но теперь весь город хочет меня убить. Это конкретно огорчает".

- Ты не понимаешь своего положения? Этим людям нужна сила. Забрав ее, они выкинут тебя как мусор. Враги по-прежнему будут, а сила нет.

"Сделаю новое тело".

- И потеряешь все, что накопил.

"А у меня есть другие варианты?"

- Да. Сбежать и делить это тело. Сделать его сильнейшим. Нашей идеальной игрушкой.

"Ммм... Сдается мне ты тот еще обманщик. Но кое в чем не поспоришь..."

Если удастся взять демона под контроль, то это будет очень круто. Пока я вне игры, он сможет качать персонажа. Пусть в мое

отсутствие бегает по лесам-полям-подземельям. Да и уникальные навыки лишним не будут. Только вот он с огромным удовольствием меня кинет при первой возможности. Но пока...

"Я согласен. Сейчас покину тело, а ты сбеги отсюда. Постарайся без боя. Может, удастся запудрить им мозги. Обещай золото. Ври - это уж ты умеешь".

- Пока не уходи из тела. Помнишь амулет, который ты отдал? Он увеличивал силу этого тела. Позволял использовать магию. Я накопил в твоем теле много сил. Но их так тяжело призвать. Без амулета даже слабое заклинание займет часы. Вымани у них амулет. Ты игрок. Тебе проще говорить с игроками.

"Похоже, амулет увеличивал магсилу. Ясно.. Ладно. Пойду, поговорю с Лео"

Я встал с дивана и направился обратно. Только вот Лео встретился мне гораздо раньше. В просторной арене теперь все изменилось. Проход за мной перекрыл магический барьер. Дверь впереди тоже закрыта. Лео стоял в центре. Теперь он был облачен в мощную броню из темно-красного металла.

- Вот и вы, господин Рикард. Забавно, я не нашел высокоуровневого мага с таким именем. А ведь вы должны быть знамениты, при вашей силе. Но ответ на загадку обнаружился быстро... - Лео достал из кармана несколько дуэльных меток. - Это было в вашей сумке, еще кольцо гильдии и броня с описанием "я удалил все эмблемы".

- Я не из АФД.

"Черт! Как я мог забыть про метки!!"

- Думаю, вы снова врете господин Рикард. Кажется, у вас патологическая склонность ко лжи.

- А что если я из АФД? Атакуете меня?

- Верно. - Улыбнулся Лео. - С вашей гильдией нельзя договариваться, нельзя иметь дела.

- Не думаешь, что мы вас уничтожим?

- Здесь два варианта. Или вы уже собрались это сделать или буйства в городе только ваша идея. В первом случае нам терять уже нечего, во втором... Вам и так все ясно господин Рикард. В любом случает, сегодня я получу два достижения. "Смертельная дуэль!"

На лбу у Лео вспыхнул красный прицел. Должно быть точно такой же сейчас горел и на моем...

И закипел бой... Хотя это лучше назвать погоней. Лео превосходил меня почти по всем показателям кроме скорости. Его броня весила порядочно. По арене мечник перемещался почти шагом.

- Может, вы все же предпримите атакующие действия, хотя бы

для разнообразия? - Говорил он. Лицо врага закрывал шлем, но я был уверен, что Лео ухмылялся.

"И как мне тебя атаковать? Пинком или кулаком?"

Все оружие я оставил на входе, как и зелья, как и броню...

- Ты уже продумал план боя - обеспокоено прошипел демон.

"Да. Пока всего один пункт - бегай быстро".

- В плане боя должен быть пункт "смерть врага".

"С этим пока сложнее. Черт... Как я мог забыть про эти метки и кольцо!"

- Похоже память игроков такая же примитивная как у людей. Хватит думать о том, что не сделал. Думай, что делать теперь!

"Ори чуть по тише. Я пытаюсь слушать, как бряцает наш враг при беге. И он что-то затих..."

- Эд! - Раздался голос Лео. - Запускай!

Раздался скрежет. Из пола арены, медленно поползли шипы из черного металла. Расстояние между ними было чуть больше метра.

"Зачем?"

Шипы были слишком далеко друг от друга, не очень уж острые. Выдвинувшись из пола на полтора метра, они замерли. Сверху донёсся шелест. Я посмотрел вверх. Несколько капель упали на лицо. Затем обрушился настоящий ливень.

"Это чтобы я не мог использовать заклинания огня? Но зачем тогда шипы..."

Может я и разгадал бы их замысел, но все решили секунды. Мир вокруг вспыхнул и растворился в ослепительном сиянии.

"Электрошок... Они превратили арену в один большой электрошок..."

Я видел свое тело со стороны. На лбу все еще горела метка. Значит я жив! К нему медленно приближался Лео. Он почти не пострадал. Наверное, хорошая защита от электричества. Амулет, зелья или все сразу. Лео шел удивительно медленно. Мимо моего взора летела капелька, летела уже секунды три. Время замедлилось в несколько раз.

"Что это?".

- Мое вмешательство. - Раздался голос демона. - Я предлагаю тебе заключить контракт.

"Не думаешь, что поздновато? Лео осталось шагов пять и один удар".

- Ты очнёшься еще живым. Но времени мало. Начнем!

"Полегче. Если ты предлагаешь контракт, то назови условия. Что получишь ты, что получу я. Может это снова обман? Даже не так. Скорее всего это обман!"

- Жаль, но ты ошибаешься. Мне приходится говорить правду.

Захватить твое тело не получилось.

"А ты пытался?"

- Много раз. В зале испытаний я использовал на тебе четыре заклинания. Все они используют твою энергию, но активируются мной. Три из них это усиление, защита и восстановление. Четвертое позволяет управлять твоим телом. Оно ломает волю, сводит с ума. Обычный человек давно бы подчинился. Но с тобой этого не произошло. Я бился о непреодолимый барьер, пока не понял: завладеть душой игрока невозможно. Вы несъедобны. Контракт - единственный выход.

"Что дает контракт?"

- Наше время истекает.

"Вижу" - Лео оставалось три шага до моего тела.

"Но ты постоянно пытаешься меня обмануть. Постоянно! Плюс я сильно обжегся с кредитом. С тех пор не доверяю контрактам. Так что сначала расскажи, какие условия?"

- Ты даешь использовать этот тело, когда оно пустует. Есть сложность. Я не могу передать тебе силу. Она запечатана в зале испытаний. Но я могу придать форму твоей силе.

"И что это значит?"

- Заклинания! Я могу передавать тебе их.

"И сколько заклинаний ты знаешь?"

- Тысячи! Ненужные забываю, нужные создаю.

"Создаешь? То есть ты будешь делать нужные мне заклинания и передавать!?"

- Все верно.

"Класс... Согласен. Только есть еще одно условие. Твои действия, пока меня нет. Будем их обговаривать".

- Конечно... - Но в голосе демона я почувствовал усмешку. Ничего, еще поэксплуатирую тебя как буржуи пролетариат.

"Знаешь. Просто обговаривать - это не то. Пусть будет другое условие. Ты не станешь мне, никогда, ни при каких условиях, лгать".

- Это все условия? Хочешь, я буду напевать тебе какую-нибудь песню или приветствовать тебя "Величайший из великих". Вам людям такое нравиться.

"Обойдусь. Давай так - соврешь, все еще будешь давать мне заклинания, но управлять телом уже не сможешь. И главное правило - Не нападать на игроков без разрешения! Ты согласен?"

- Согласен заключить контракт. Это веселее чем сидеть взаперти. А время тает. Два шага.

"Успеем. Я согласен".

- Поздравляем, вы успешно прошли испытание "Наедине с огнем". Получен новый уровень. - Оповестило системное

сообщение.

"И что даль..."

Меня потянуло к телу. Все вокруг завертелось.

- Я восстановил часть повреждений. Как очнешься, уходи от удара и бей в ответ.

Плюх.

С этим звуком металлический сапог Лео погружается в воду, затопившую пол арены. Времени на раздумье нет. Резко перекатившись, я несусь прочь, поднимая мутные брызги.

"Давай мне какое-нибудь боевое заклинание!" - С нетерпением мысленно произнес я. Бегать от противника не самое приятное занятие.

- Вами получен новый уникальный навык.

Открыв меню, я обнаружил:

"Великий огненный шар хаоса

Школа: Уникальный навык

Тип: Заклинание

Требования: Нет

Расход манны: От 400 до 700.

Описание: Создает огромный огненный шар. Пламя Хаоса может превратить камни в раскалённую лаву за считанные секунды.

Эффект: Урон огнем от 540 до 1030 в зависимости от вложенной манны. Средний физически урон от взрыва 84-168. Эффект ожога. Эффект температурного шока. Эффект плавления".

Так же я заглянул в свои показатели и удивился. Рядом со словом манна стояло нереальное число в 78535. Хотя это было временное увеличение. Судя по системной подсказке, если я потрачу эту манну, то она уже не восстановиться. Похоже, ее набрал демон.

Закрыв меню, я продолжил уходить от ударов Лео. Но теперь мне есть чем ответить.

"Великий огненный шар Хаоса"

Однако эффект уступал названию. В моей руке загорелась маленькая искорка и погасла через несколько секунд.

"Черт! Магсила! Ее же тот амулет давал..."

- Попробуй дать постоянный разряд в половину меньшей силы! - Прокричал своим Лео.

"Есть заклинание для защиты от электричества?"

- Эта магия не в моей власти.

"Почему!? Ты разве не можешь создать любое заклинание".

- Нет. Моя сила имеет огненную природу. Управлять температурой, обращать в прах, сжигать дотла - вот мой удел.

"Ясно... Запусти Восстановление!" В этот момент раздался

треск. Электрические вспышки сверкали перед глазами. Тело перестало подчиняться, его сотрясали беспорядочные судороги. А вот Лео почти не страдал от молний и продолжал идти в мою сторону.

"Меню!"

Я решил взять небольшую паузу. Обдумать ситуацию.

"Значит любое заклинания, но связанное с огнем... Можно ли изменяя температуру защититься от электричества? Жаль я не физик..."

Даже если есть такой способ защиты, без магической силы не получиться использовать мощное заклинание.

"Магсила... А что если..."

Я закрыл меню и снова обратился к демону.

"Ты же как-то повышал мне скорость?! Можешь сделать заклинание добавляющее магсилу. Чтобы я сразу увеличил ее хоть на единичку!"

- Потом еще одно чуть мощнее?

"Именно!"

- Вами получен новый уникальный навык. - Прозвучало в голове системное оповещение.

Открыв меню я обнаружил такое заклинание:

"Выжигание нервов

Школа: Уникальный навык

Тип: Заклинание

Требования: Нет

Расход манны: 20.

Описание: Поток чуждой силы проходит сквозь вашу нервную систему и энергетические каналы. Это заклинание расширяет магические возможности, но может причинить сильную боль.

Эффект: Добавляет единицу магической силы на 60 секунд. Причиняет болевые ощущения в зависимости от частоты применения. Может привести к серьезным повреждения нервной системы персонажа".

Закрыв меню, я тут же использовал новое заклинание. Никаких болевых ощущение не было. Возможно, их перекрывали удары тока. Первый раз заклинание потребовало пять секунд. Второй раз - четыре. Затем около трех. Это значит магическая сила достигла семи единиц.

"Давай заклинание мощнее!"

Среди моих навыков появилось "Выжигание нервов. Второй круг". Теперь две единицы, на восемьдесят секунд. Когда я применял этот навык, то чувствовал, как волны жара расходятся по телу.

"Еще мощнее!" Скомандовал я когда магсила достигла четырнадцати.

Теперь это был уже не просто жар. Казалось, что моя температура подскочила до сорока и не собирается останавливаться. Голова раскалывалась от боли. Удары током я почти не замечал.

"Нужно мощнее..."

- Игроки чувствуют боль!? Это надо запомнить.

Новое заклинание давало 5 единиц на двести секунд. Магсила достигла отметки 56. Терпеть жар уже было невозможно.

"Великий огненный шар хаоса"

На этот раз в руке появилась не жалкая искра. Огненный сгусток рос на глазах.

"Десять секунд. Это займет меньше чем десять секунд..." - Повторял я про себя, пытаясь вытерпеть невыносимый жар.

- Сил достаточно. Уничтожь его! - Прошипел демон.

Я метнул огненный сгусток в Лео. Мечник мгновенно бросился на пол, уворачиваясь от заклинания. Оно ударило по металлическому шипу в паре метров от Лео. Но этого было достаточно. Взрывной волной даже меня отбросило назад. Всю арену накрыло огромное облако пара. Вода под ногами разогрелась. Откуда-то доносились встревоженные крики согильдийцев Лео.

"Почему мне не повысили уровень... Он что, еще жив?"

- Вырубите ток! - Прозвучал голос Лео. - Наконец-то вы атаковали, господин "Рикард". Но кажется, кроме огненных заклинаний, вам нечего показать. Суммируя эффекты от колец, зелий, амулета, рун и доспехов, моя защита от огня в районе ста процентов. Защита от электричества около пятидесяти. Как и у вас, есть постоянная регенерация. Думаю исход нашего противостояния уже....

"Когда же ты заткнешься..." С трудом подумал я, уже не слушая Лео. "Эй демон, сделай заклинание взрыва. Чтобы был огромный физический урон. Оно должно поражать врага мгновенно. Так, чтоб не уклониться... Взрыв должен быть направленным. То есть идти вперед. Меня не затронуть... И еще... Название покороче. Не целое предложение, как ты любишь".

- Такая магия требует много сил. Сможешь это выдержать?

"Выбора нет"

Демон добавил мне еще одно заклинание наподобие

"Выжигания нервов". Оно увеличивало магсилу на десять единиц. Мое тело теперь не просто горело. Казалось, что раскаленный свинец заменил в нем кровь.

- Я отдаю тебе заклинание взрыва. Но убей его быстро. Скоро ты потеряешь сознание.

"Да, да. Давай уже..."

Я открыл меню, чтобы немного передохнуть от жара. Заодно посмотрел новое заклинание. Название действительно оказалось коротким.

"Взрыв

Школа: Уникальный навык

Тип: Заклинание

Требования: Нет

Расход манны: 1500.

Описание: Мгновенно взрывает противника.

Эффект: Средний урон огнем 440. Средний физически урон от взрыва 985".

"Так... какая у меня сейчас магсила? 107. Около 15 секунд. Ладно. Пора закончить этот бой".

Закрыв меню, я вернулся в сове страдающее от боли и жара тело.

"Взрыв".

Между пальцев возникла маленькая искорка. В размерах она почти не увеличивалась, но светила все ярче.

- Эй Лео! - Я решил потянуть время. - Все хотел тебе сказать... Знаешь, зачем я атаковал Аркол?

- Это уже неважно. - Лео приближался, ухмыляясь. - К тому же вы опять будете лгать.

- Ты прав. - С трудом улыбнулся я. - Сказал очень верную вещь. Под конец...

Я подался назад и выпустил силу заклинания. Арену озарила ярчайшая вспышка. Меня накрыло волной брызг и каменной крошки. В ушах стоял гул от взрыва. Остальные звуки исчезли. Кроме системного сообщения.

- Ваш уровень повышен. И еще раз повышен. И снова. Всего пять новых уровней. Одно из ваших достижений обновлено. Поздравляем. Вы победили в смертельной дуэли.

Я оглянулся. Половину арены теперь занимала дымящаяся воронка. От Лео остался лишь обугленный кусок его чудо-брони.

- Покинь тело как можно быстрее. Иначе потеряешь сознание. - Предупредил меня демон.

"Хорошо... Запомни - ты должен выбраться отсюда. Но перед этим забери наши вещи. Не дай врагам снова использовать метку. Хотя вряд ли рискнут... Мы убили самого сильного. Меню".

Я вышел из игры.

"Фух... Веселый выдался заход"

Голова немного гудела от усталости. Пусть боль и жар были виртуальными, чтобы терпеть их я напрягал свой реальный мозг. Хотя не уверен, как это происходит. Я не специалист по модулям погружения.

Поднявшись с кровати, зашагал по комнате.

"Интересно, сколько времени прошло в игре? Минут десять? Ладно, подожду еще..."

Решил побыть на кухне. Давно я не сидел в этой части квартиры. Как стал жить отдельно, всю еду начал таскать в комнату. Я поставил чайник, чтобы заварить кофе. Включил музыку на плеере.

"Ожидание... Ожидание... Нужно ждать."

Наконец кофе был выпит и я с нетерпением вернулся в комнату.

Раньше мой персонаж появлялся на точках респауна. Это напоминало пробуждения после сна. Неспроста большая часть таких точек это кровати в тавернах. Но сейчас я обнаружил себя бегущим по узкому переулку и сразу обрадовался. Раз в переулке, значит демон выбрался из подземелья гильдии. Еще одним приятным сюрпризом оказался сумка с вещами, висевшая на плече.

- Вернулся уже. - недовольно прошипел демон.

"Да, а ты отлично справился с задачей. Но куда мы бежим?"

- Видишь того оборванца впереди. Он ведет нас к твоим друзьям, в порт. Тот с синими волосами сказал, что мы уплываем.

"А. Кристофер. Уплываем это хорошо. Как ты выбрался? Сложно было"

- Едва ли. Самого сильного мы убили. Остальных сковали страх и неуверенность. Я пробился наверх, забрал вещи и сжег там все, даже кислород. Никто не ушел.

"Ясно. А уровень мой не повысился. Значит опыт за убитых тобой не начисляется... Жаль. И раз уж ты напомнил о сжигании всех вокруг... Нам нужно обсудить очень важную тему. То чем ты будешь заниматься в мое отсутствие. Только ли развлекаться сожжением игроков?"

- Не только. Этот мир предоставляет много развлечений

"Хм... То есть конкретных целей у тебя нет?"

- Я томился в заключении тысячи лет и успел продумать, чем займусь.

"Стоп. Ты говорил, что не был за пределами зала испытаний. Разе нет?"

- Солгал, чтобы казаться менее опасным. Я знаю этот мир

лучше, чем ты игрок. Видел его рассвет. Увижу закат.

"И вот ты снова свободен. Что собираешься делать?"

- Очень многое. Сражаться, набирать силу, увидеть, как время поменяло...

"Не перечисляй все это. В чем главная цель? Только развлечься?" Мне серьезно казалось, что демон увиливает от прямого ответа.

- Нет. - С неохотой ответил он. - Моя главная цель - освободиться!

"Хм... Этого можно было ожидать. А после?"

- А после, я спущусь в глубины ада, разрушу печати древних и освобожу остальных сто сорок пять великих демонов.

"Это звучит как 'устрою конец света'"

- Это будет не конец мира, а начало его новой эры.

12 Дневник Лжеца

Я продолжал петлять по узким переулкам, следуя за оборванцем. В мыслях крутился последний диалог с демоном.

Значит, мой пламенный товарищ хочет освободить своих друзей...

"И когда ты собираешься отправиться в ад?" Мысленно спросил я.

- Как только это станет возможным. Пока в нашем теле недостаточно сил для путешествия туда. Моя истинная цель тебя испугала? Осознание того, что можешь погрузить мир в Хаос, вселяет страх?

"Да нет... Знаешь, как игрок я спас уже кучу миров. Только и делал, что предотвращал какие-то нашествия. Демонов, жнецов, драконов, порождений тьмы. Можно хоть одно нашествие устроить самому. Да и бояться нечего. Вы ребята, не продержитесь и месяца".

- Не продержимся? - Удивленно переспросил демон.

"Ну да... Игроки растащат вас по кусочкам".

- Только бессмертием вы превосходите обычных людей. Этого слишком мало, чтобы остановить нас.

"Нет. Тут все сложнее. Понимаешь, нашествия демонов нужны, чтобы игроки их останавливали. Так устроен мир".

Я хотел сказать, что-то еще, но мы уже вынырнули из переулков и оказались в порту. Это место было мне знакомо со временем пиратства.

- Дальше я не могу идти. - Протараторил оборванец, не поднимая глаз. - Господин Энглинг ждет вас у "Святой Терры", корабля Легиона. - С этими словами наш проводник исчез в трущобах, из которых появился.

"Энглинг... Что он здесь забыл? Как же учеба в подземном

городе?"

Нужный корабль нашелся быстро. Только вокруг него толпился народ. Казалось, пассажиров кавардак в городе не волновал. Они спокойно наблюдали, как носильщики-НПС загружают их вещи на трехпалубник.

Двухметровую фигуру Энглинга я заметил сразу, но приблизиться к кораблю не удалось. На моем пути возникли двое в зачарованной броне.

- Приносим извинения. - Начал один из них, держа наготове клинок. - Дальше пройти можно только по билету.

- Билет на него оформлен. - Услышал я голос Кристофера, приближавшегося к нам со стороны корабля.

- И если так. - Присоединился к разговору второй охранник. - Есть другая проблема. Ваш приятель очень похож на мага-поджигателя...

- Нет. Он и есть маг-поджигатель. - Спокойно ответил Кристофер. - Здесь в качестве пассажира. Атаковать корабль не будет.

- Так вот ты какой, северный олень... - Задумчиво сказал охранник. Судя по лицам, они сейчас решали, что со мной делать.

- Однако. - Продолжил свою речь Кристофер. - Нет причин, задерживать нас здесь.

- Серьезно? А все эти поджоги и убийства, чем те не причина?

- Если начнется бой - пострадает корабль, сгорят товары, то есть вы провалите свое задание. Он разрушил, что-то под вашей охраной? Нет. В черном списке Легиона не числится. Ваша гильдия известна четким соблюдением обязательств. Перед пассажирами в том числе.

Охранники несколько раз переглянулись.

- Обязательства... Да! Мы всегда их соблюдаем. - Улыбнулся один из них.

- Да что там... Я даже лицензионное соглашение всегда до конца читаю. - Добавил второй.

- Удачного дня.

- И вам. - Ответил я.

Мы прошли мимо поста охраны и направились к толпе пассажиров.

- Корабль отплывает с минуты на минуту. - Обратился ко мне Кристофер. - Они должны были отправляться завтра, но твой друг Энглинг, выкупил все оставшиеся билеты. Рейс перенесли и мы можем уплыть под надежной охраной, не опасаясь погони. - Кристофер остановился. - Прежде чем сесть на корабль, я хочу спросить... Энглинг, кто он?

"И что же мне ответить..." Можно было пересказать

Кристоферу все, что случилось в подземном городе, но пока стоило повременить. Да и знал я про Энглинга очень мало. Ну да, НПС из культа какого-то местного бога. Но чего он вылез на поверхность... Надо поговорить с ним, как получиться.

- Не знаю... Просто игрок. Я встретил его в храме Лорада, подземного города.

- Тот человек... служитель Творца, а значит наш враг. - Неожиданно подал голос демон. - Сейчас он помогает, но только и думает, как запечатать мои силы.

- Лорад... - Задумчиво произнес Кристофер. - Я думал, этот город завалило. Теперь еще вопрос... Ты ведь знаешь о "Демоне", который сжег пол Аркола?

- Да. Теперь я смогу его контролировать.

- Это хорошо. Энглинг о нем тоже знает. Знает гораздо больше нас. И еще у "просто игрока" нашлось десять тысяч на покупку билетов. Будь осторожен. Энглинг следит за нами по чьему-то приказу. Я уверен в этом.

- Хорошо. Буду осторожен.

- А теперь на корабль. Пора уходить из Аркола.

- Куда мы? - Спросил я шагая по причалу.

- Решать проблемы. Корабль посетит шесть городов на двух континентах. Нам нужен четвертый из них - Шейпхолд. Там мы исчезнем. Подробнее расскажу на месте.

Поднявшись на борт корабля, мы встретились с Энглингом. Он молча кивнул в знак приветствия. Затем жрец отвернулся и направил взгляд на морской простор. Он стоял, неподвижный как статуя, что-то тихо шепча. В это время корабль наполнили крики. Кто-то из пассажиров скандалил с охраной, требуя вернуть деньги.

- Высылаю грузы прочь из-за него! - Я стоял спиной, но было понятно, на кого возмущенный указывал пальцем. - А вы предлагаете везти мои артефакты с ним?!

- Вы же знаете о страховке. Успокоитесь...

- Страховка страховкой. Но редкие вещи достать...

Я постарался не слушать этот галдеж. Через пару минут к нам вышел капитан корабля, представившийся Эйзенхорном. Он объявил, что "Святая Терра" отправляется, а все недовольные могут в любой момент покинуть судно, например сиганув за борт. Затем капитан подошел к нам и поинтересовался моим настроением. Я уверил, что не буду создавать проблемы на корабле. Тогда он перешел к вопросам. Кажется, ему было любопытно, откуда я и зачем устроил беспорядки в Арколе. Отвечать приходилось с осторожностью и максимально кратко. Сложности этой беседе придавали комментарии демона, который

своим смехом заглушал капитана. Потом в разговор активно включился Кристофер. Он узнал Эйзенхорна. Капитан принимал участие в финальной битве с АФД. Дальше они начали обсуждать ход сражения. Кристофер сказал, что был игроком без гильдии и потерял персонажа там. После они завели разговор о Легионе, его политике и требованиях к новобранцам.

Мне это наскучило. Я оставил их вдвоем. Предстоял разговор интереснее, чем обсуждение Легиона. Энглинг все еще стоял на палубе, созерцая морскую гладь.

- Слушай... - Начал я. - Скажи честно, зачем ты здесь?

- Наблюдать. Контролировать.- Спокойно ответил жрец. - Сила, заключенная в тебе, не должна обрести свободу.

- Это тебе жрецы Творца приказали?

Он кивнул, продолжая смотреть на море.

- А зачем это вам? Не проще запечатать демона насовсем. Завалит проход в подземный город и дело с концом.

- Нет... Это было бы ошибкой.

- Почему?

Энглинг наморщил лоб. Похоже, он и сам задавал себе вопрос: зачем его ордену нужен демон.

- Судьба... Защитить это Мир важно... Но еще важнее понять его предназначение. Для нас, смертных, понять волю Творца это цель существования.

- Значит понять зачем Творец сделал этот мир и вас?

- Да.

- Поверь. Ответ тебе не понравиться...

- Истина не всегда приятна.

Блин. Становилось их даже жалко. Жить в мире, который создан для чужого развлечения. Терпеть скучающих менеджеров. Мы в ответе за тех, кого программировали... Зачем вообще понадобился такой "реализм", черти его дерите? Пусть были бы туповатые НПС с парой фраз. Их хоть не жалко убивать. А тут понимаешь целая виртуальная цивилизация. Мучаются вопросами "Зачем мы здесь?". Статисты. Живы декорации.

- Значит, вы знаете что-то интересное о Творце. - Прошипел демон.

"Да. Похоже, ты не можешь читать все мои мысли. Только то, что я тебе хочу сказать. Хорошая новость".

Демон не ответил. Да и черт с ним. На душе засела какая-то тоска. Я впал в ступор смотря на это бесконечно ненастоящее море. Но такое реальное. Идея устроить здесь апокалипсис уже не казалась мне такой заманчивой. Но еще посмотрим, как все сложиться...

Вскоре мы подошли к порталу. Маги Легиона подняли

защитное поле, об которое бились твари, напоминавшие морских змей. Только с крючковатыми лапами как у сороконожек. Они пытались подплыть к "Святой Терре" и вскарабкаться на палубу.

Корабль теперь плыл между изваяний, поднимавшихся из воды. Были видны только головы каменных титанов. Какого, же размера должны быть статуи, чтобы стоя на дне океана, доходить до поверхности...

- Знакомое место. - Произнес демон. - Когда-то люди стоили такие города. Когда-то люди открыли врата Ада и призвали нас.

Я хотел, что-то спросить у демона, но мое внимание привлекло зеленоватое свечение, идущее со дна. Послышались встревоженные голоса пассажиров.

- Спокойно, граждане! - Объявил Эйзенхорн. - Причин для волнений нет.

Тем временем морская гладь взбурлила. Из зеленоватого мерцания показался шпиль, точнее мачта. Корабль-призрак медленно поднимался на поверхность. Похоже предстояла битва.

Я заглянул в меню. 15403 манны. Бой с Лео серьезно опустошил мои запасы.

"Демон, как ты набирал энергию?"

- Вами получен новый уникальный навык. - Прозвучало в голове системное оповещение.

"И так... Посмотрим, что у нас тут..."

"Жертвоприношение огню

Школа: Уникальный навык

Тип: Заклинание

Требования: Нет

Расход манны: От 50 до неопределенных размеров. Зависит от силы жертвы.

Описание: Синее пламя, в котором горит даже металл. Высвобождает магическую силу уничтоженных существ и артефактов, чтобы заклинатель поглотил ее.

Эффект: Урон огнем в зависимости от вложенной манны. Эффект ожога. Эффект температурного шока. Эффект плавления. Может мгновенно испепелить цель. Заклинатель получает количество манны, зависящее от уровня уничтоженного объекта. Манна, полученная таким образом, может превысить максимум, но не восстанавливается со временем".

"Ясно-понятно. Значит нужно что-то уничтожать..."

Призрачный корабль уже поднялся на поверхность, и можно было видеть, как на полусгнившей палубе расхаживают мерцающие скелеты в ржавой броне. Эйзенхорн начал что-то кастовать. Меж его ладоней зажегся маленький оранжевый огонек, который никак не хотел расти. Через пару секунд

мерцающая точка и вовсе стала падать вниз. Я хотел было удивиться бесполезности заклинания, но в этот момент вечерние небеса озарила ярко-оранжевая вспышка. Метеор прочертил огненный след. Он повторял линию полета мерцающей точки. Когда она коснулась палубы, метеор ударил по кораблю-призраку. Фонтан брызг. Наш корабль подняло на гребень волны, созданной взрывом.

- Ну вот и все. - Удовлетворено произнес Эйзенхорн. - Расходимся граждане!

Вскоре наш корабль прошел через портал, и нас перенесло в ночь среди айсбергов и льдов какого-то северного моря. Я зашел в каюту, укрываясь от холода.

Наша поездка не заняла много времени. Несколько городов, еще один портал и Кристофер уже зовет меня выходить на палубу.

Шейпхолд оказался небольшим городком. Он был плохой копией Аркола. Меньше, серее, холоднее. Вместо пальм здесь росли деревья средней полосы, сбросившие листву к приближающейся зиме.

Скоро мы уже шагали по этим серым улицам, среди малочисленных игроков и местных рыбаков. Угрюмые, заросшие рыжими бородами лица, не скрывали подозрений. Взгляды останавливались в основном на фигуре Энглинга. Он все еще носил одеяние жреца.

Кристофер молча свернул в маленький переулок. Мы оказались среди развешанных для сушки сетей и соленой рыбы. Игроки больше не попадались. Только НПС.

Нашей целью оказался небольшой двухэтажный дом, похоже, служивший трактиром. Очень странным трактиром. Ни вывески, ни посетителей. К нам подошла печальная девушка с рыжими, спутанными волосами.

- Что угодно путешественникам. - Угрюмо пробормотала она.

- Я не буду говорить с вами. Позовите хозяина. - Ответил Кристофер.

- Хорошо. - Девушка вышла из пустого зала.

Через пару минут к нам вышел худощавый мужчина в кожаном фартуке.

- Звал меня. - Обратился хозяин к Кристоферу. - Чего тебе нужно, незнакомец.

- Мне нужно стать незнакомцем для всех.

- Ага, все верно. Идем за мной.

Хозяин повел нас в подсобное помещение трактира. Там он распахнул шкаф и нажал в нем потайную кнопку. Несколько досок в полу разошлись, открывая тайный лаз.

- Милости прошу. - Пригласил хозяин. Затем посмотрел на Кристофера и добавил. - Пароль "стать незнакомцем" уже пару месяцев не использовался. У нас теперь новый.

- Какой же?

- Валар Моргулис.

Мы оказали в просторной комнате, освещенной какими-то желтыми кристаллами. Здесь царил порядочный бардак. Шкафы и ящики забиты разным снаряжением. Часть вещей лежала на полу, сваленная кучей в углу. Посреди комнаты стояла наковальня. Здесь бы кузнечный горн, работающий судя по всему от какой-то магии.

- Располагайтесь. - Пригласил хозяин. - Много времени это не займет... Да вы наверное уже знаете.

- Ваши услуги оплачены. Номер клиент 348. - Сказал Кристофер.

- А, значит вы те, что приходили год назад. Долго же вас не было... Впрочем не мое дело. Ну, что? С кого начнем?

- С меня. - Кристофер подошел к хозяину. Тот поднял правую руку. На его ладони начал прорисовываться странный знак, напоминающий черно-белый водоворот. Символ охватило бледное свечение. Хозяин коснулся Кристофера. Из символа вырвался поток бледного тумана, скрывая фигуру британца. Когда свечение погасло, на месте Кристофера появился совсем другой парень. Чуть ниже, с более смуглой кожей. Волосы и глаза приобрели естественный цвет. Голубоглазый блондин кивнул мне в сторону хозяина.

- Ну чтож, поиграем в Фантомаса. - Когда все затянул белесый туман, я оказался в меню редактирования внешности персонажа. Как будто снова начал игру.

"Так, нам нужно, чтоб не узнали... Пора извращаться над персом"

Для начала я превратил своего северянина в лысое чернокожее нечто с головой в стиле "синдром Дауна". Так точно не узнают. Затем немного подумал.

"Мне же в этом еще бегать... Зато расу враг на глазок не определит. Тактическое преимущество".

Я поменял цвет кожи и вернул форму лица. Бороду убрал, цвет глаз - черный, волос - тоже. Еще сделал квадратный подбородок, так, что Дольф Лунгрен позавидует.

Закончив преображение, я вернулся в Аркану. Следующим был Энглинг. Все прошло без проблем, хотя игроком он не являлся.

- Ммм... - Хозяин вопросительно осмотрел нас.- Никто не сменил пол? Психологический барьяр, я понимаю. Но это самая

надежная маскировка.

- Вот и маскируйся так хоть каждый день. - Ответил я.

- Ладно, ладно... Ну что. Теперь займемся вещами. Кузнец из меня не супер. Но сбить эмблемы и покрасить кое где - смогу. И еще... Обратите внимание на вещи вокруг. Много первоклассных артефактов. И по дешевки. Цены - смешнее политики Северной Кореи.

- Ага, что может быть смешнее репрессий и ядерной угрозы. - Добавил я.

- Да ладно... - Скептически ответил хозяин. - Они уже лет двадцать только и делают, что ядерно угрожают. И это когда все перешли на спутники с гаусс-пушками.

- Давайте без политических споров. - Прервал нас Кристофер.

- Хорошо, займусь броней...

- А что у вас за артефакты на продажу?

- Даже не думай. - Прервал Кристофер. - Это вещи разыскиваемых. Вещи, которые нельзя или сложно замаскировать. Возьмёшь такую- могут убить за чужие грехи. А нам хватает своих.

- А... Тогда понятно, откуда скидки...

- Почему бы не купить? - Вопрошал хозяин. - Можно использовать в безлюдных локах. Есть очень мощные штуки.

- Они полны сил... - С аппетитом прошипел демон.

- Хочу купить парочку. - Улыбнувшись Кристоферу, сказал я. - Достаньте мне самые дешевые и разыскиваемые штуки. Энглинг, можешь заплатить?

Жрец кивнул.

- Ооо... Правильно. Чего бояться крутым парням вроде вас. - Хозяин принялся копаться в ящике.

- Ты делаешь ошибку. - Ледяным тоном произнес Кристофер.

- Все норм - Шепнул я.

- И так, дамы и господа. - Торжественно объявил хозяин. - Наше первое предложение - броня засранца! Да, так ее и назвал бывший владелец.

Хозяин извлек из ящика темные доспехи из блестящей кожи.

- А их бывший владелец устроил знаменитый портальный хаос в Дамагаре. Получив уникальный навык, этот весельчак перенес в город трех сильных боссов из подземелий. А еще он превратил почти все двери Дамагара, хватило же засранцу терпения, в порталы. Большая часть по городу, некоторые на дно океана и парочка в Ад... Посмотрите характеристики. Стоимость всего двести золотых!

- Покупаю. - Не глядя согласился я. - Что еще?

- Уникальный шлем молчаливого Боба. По слухам он говорил

подряд не больше минуты. Потом бан за нецензурьщину. Боб однажды напился в реале, пришел на виртуальный праздник Дримов и начал самоудовлетворяться на столе. Праздник был в честь восьмидесятого уровня у семилетней дочери офицера. Бобу конечно не дали довести до конца, но родителю пришлось потом многое объяснять девочке. Стоимость тридцать злотых.

- Беру! Дальше!

- Меч, щит и амулеты. Точное имя игрока не знаю. Но мы прозвали его Си Джей. Каждый день устраивал бессмысленные бойни на улицах Мара. Особенно любил избивать девушек легкого поведения. Цена - Шесть сотен за все.

- Продано! Давай еще!

- Боюсь, мои денежные запасы исчерпаны. - Сухо прервал нас Энглинг.

- Ладно. Плати за все, что дали. - Я сгреб артефакты в кучу.

"Жертвоприношение огню"

Сине пламя легко охватило груду барахла. Через некоторое время от артефактов остался только какой-то неясный мерцающий след и пепел. Я протянул к ним руки. Магия наполнила меня. Заглянув в меню, обнаружил что получил еще 7438 манны. Артефакты были мощные.

Вскоре мы распрощались с меняющим лица магом и продолжили свое путешествие.

Мира еще протирала стаканы, когда новые клиенты Хозяина вышли из потайного лаза. Их было трое. Все они получили новые лица, как и остальные до них. Мира опустила глаза. Она уже привыкла не бояться игроков. Она работала на игрока уже полтора года. Ее хозяин казался странным поначалу. Он выдавал себя за обычного человека. Скрывался от других игроков, лгал им. Но потом... Пришел другой игрок. Он уничтожил хозяина, лишил его бессмертия и... Сам стал им. Изменил внешность. Взял дневник старого хозяина и снова лгал другим.

Клиентов стало больше. Приходили игроки в черной броне с красными метками. Те, что живут в Аду. Они хуже остальных. Мира знала это, поэтому молчала.

Среди новых клиентов был жрец Творца. Мира не хотела заглядывать в его глаза. Боялась, что он почувствует вину.

Может стоило его предупредить...

"Боги богами. Но я хочу жить". Повторяла она.

- Эй Мира. - Окликнул ее хозяин. - Я отойду ненадолго. Присмотри за всем. Лады?

Она покорно кивнула. Хозяин уходи в мир игроков. Он хочет говорить со своим начальником. Подобное уже случалось, часто случалось. Те трое, скоро умрут.

## 13 Любитель хардкора

Подземелья - фирменный знак фэнтезийных РПГ. Место обитания всяческих тварей и хранения сокровищ. Если игрок нашел таки темную пещеру, он ждет что в конце будет крутой злодей, охраняющий сундук с добром.

Подземелья Арканы это отдельная история. Есть тупиковые пещеры с боссом и призом. Но большая часть ходов соединена друг с другом. Вместе они образуют огромный лабиринт, тянущийся под поверхностью планеты. Опускаясь все глубже, он становится опасней. Землетрясения, извержения, квестовые события меняют его карту. Открываются новые тоннели, храмы, гробницы, погребенные города древних цивилизаций. Бояться, что тебя завалит не нужно. Компьютерная программа не допускает образования каменных мешков. Но вернуться из подземелья все равно бывает сложно. Если сбиться с пути, то придется идти по незнакомым ходам. Может, даже попадешь в места, где еще не бывали игроки.

Любой поход на нижние уровни подземелий это особое событие в жизни героя. На долгое время он покидает солнечный мир. Его ждет путешествие от одного респауна до другого по темным коридорам. Рассчитывать можно только на себя и товарищей по оружию.

Среди игроков Арканы есть много любителей подземелий. Сталкеры, диггеры, тоннельщики. Некоторые из таких не показываются на солнце месяцами. А пребывание на поверхности для них всего лишь волнительная подготовка к очередному заходу. Чтобы еще глубже, еще жеще...

События, описанные далее, происходили как раз в глубинах подземелий. В темноте и безмолвии, которое нарушал только тихий свист. Его издавал игрок, в одиночестве бредущий через мрак подземного коридора. Он шагал уверенно, не спотыкаясь. И дело не в заклинании ночного зрения. Достаточно посмотреть на его глаза, и сразу понимаешь - проблем с темнотой у него не бывает.

Вертикальные змеиные зрачки сейчас расширены и позволяют видеть даже в кромешном мраке.

Около век следы от швов, дающие понять, что у этих глаз когда-то был другой владелец.

Неизвестный одет в серый плащ, скрывавший легкую броню. Он заходит в широкий зал-тупик. Пол здесь покрыт тяжелыми плитами с тонкой резьбой. Около стен расположены ровными рядами статуи рыцарей. Все здесь засыпано черной гарью.

Шаги змееглазого поднимали облачка пепла. Где-то на середине зала плиты были оплавлены. В дальнем конце все

деформировано, будто камни там нагрели до лавы и перемешали. Затем кто-то вывел по застывшей поверхности странные символы.

Неизвестный подошел к этим символам и, покопавшись в сумке, извлек предмет, напоминавший красный мелок в золотой оправе. Им змееглазый стал чертить на оплавленной стене, повторяя контуры знаков. Так продолжалось около минуты. Линии, вычерченные мелом, начали мерцать в темноте. Вскоре почти весь зал был освещен тусклым красным свечением. Линии становились ярче и меняли цвет на багровый.

Змееглазый попятился назад. В лицо ему ударила волна жара. Камни на стене плавились, а символы теперь двигались, извивались и меняли форму. Через секунды змееглазый уже бежал прочь, от волны багрового пламени. На стене появился огненный вихрь, который вспыхнул и погас.

Там где секунды назад бушевало пламя, сейчас неподвижно стояли две темные фигуры.

- Привет... То есть приветствую вас. - Начал разговор змееглазый. - Знаете, на будущее, можно просто связаться в чате. Нет, мне не сложно сходить в подземелье. Но это очень палевно. Когда я стал собирать народ, другие офицеры подумали что готовлюсь к войне...

Змееглазый замолчал. Повисла неловкая пауза, которую он же и прервал.

- Но так даже реалистичнее. Подземелья, тайные проходы, открытие портала в Ад. Реализм, вот чего не хватает современным играм...

- Есть работа. - Прервал его один из "адских" гостей. - Готов слушать?

- Да, все. Затыкаюсь.

- Шпионаж. Убийство, со стиранием. Три цели.

- Значит убийство. Ну, это моя основная профессия. Но почему именно я? Сейчас рынок перенасыщен предложениями. Когда ассасин прыгает в стог сена, он рискует врезаться в другого ассасина или даже нескольких. Иногда эти несколько в процессе зачатия еще одно ассасина. Сено располагает к...

- Тебя рекомендовали. - Уже с раздражением прервал его гость. - Работаешь без провалов. Пока. Оплата?

- Я принимаю только их. - Сказал убийца, доставая дуэльную метку. - И только ради них, я на вашей стороне.

- Сколько нужно?

- Зависит от целей... Но чем больше, тем лучше. Они придают смысл моей работе. Какой я убийца, если не могу вырубить жертву раз и навсегда?

- Вам нравиться образ убийцы?

- Да, в точку. И по-моему эта игра слишком попсовая. Почти никаких потерь за смерть. Только снаряжение ломается. Постоянных дебафов мало и те легко снимаются. Ассасины здесь - просто название. Прыжки, кинжалы, маскировка - накой это все, если ты не можешь просто взять и убить? Но АФД все исправили. Можно сказать, я ваш фанат.

- Твоя цель - трое игроков не установленного уровня. Предположительно их прошлые персонажи в черном списке АФД. Скорее всего убиты. Узнай кто они. Всю доступную информацию. Затем устрани. Предупреждаю. Один из них - Аркольский поджигатель.

- Это не составит проблем, но будет стоить дорого. Этот маньяк успел прославиться. За него готовы платить многие гильдии.

- Не проблема. Ты получишь меток на массовую резню.

- Эти слова как музыка для моих ушей. Но! Информации слишком мало. Нужно хорошо знать внешность. Где они сейчас? Искать иго...

- Заган пришлет тебе материалы. Успешного выполнения. Теперь идите.

- Ок. Я помню Загана. Узнать бы только внешность и расположение. Дальше мои ребята возьмут их в оборот. Ну, я пошел. Удачи. Успешно захватить мир и все такое... - Пятясь, тараторил змееглазый. Наконец его голос отдалился и затих в тоннеле.

- Что за идиот. - Раздраженно произнес второй АФДешник.

- Не обращай внимание. Просто еще один поклонник Дедпула. Решил воплотить свои фантазии через онлайн.

- Зачем он вообще нам понадобился. Дай мне полчаса и те трое больше не проблема. Думаешь наемникам из других гильдий можно доверять?

- Да. Агенты в других гильдиях расширяют влияние. И ты не должен забывать. Тогда. В Редклауде. Мы проиграли.

- Причем здесь вообще Редклауд?

- Мы проиграли. Так должны думать остальные игроки. Не стоит их разубеждать. Мы должны умело изображать банду изгоев. Отчаявшихся. Озлобленных. Самодовольных.

- Ладно, ладно... Я понял - сидеть в Аду и не высовываться.

- Пока так. Но время все меняет.

Пляж около Вайнхельской скалы место довольно живописное, но пустынное. До ближайшего города, почти шесть часов пути через цветущие луга и рощи. Сейчас над пляжем висела полная луна. Теплый морской прибой издавал мерный плеск. Бледные лучи ночного светила падали на руины, выступающие из песка.

Между этими древними камнями, сейчас полыхала битва. Сверкали огненные вспышки. Слышались истошные вопли монстров.

За этим зрелищем наблюдали парень и девушка, растянувшиеся на теплом песке в сотне метров от сражения. Они мирно загорали, скинув снаряжение рядом. Бой между тем утих. Победителями вышли трое игроков. Один из них - худощавый блондин с кинжалами что-то говорил остальным. Затем он подошел к алтарю в центре руин и, надрезав себе руку, окропил его кровью. Воздух наполнил протяжный вой. Из песка поднимались призрачные фигуры, окутанные зеленоватой дымкой. Бой закипел с новой силой.

- А я и не знала, что если на алтарь кровью капнуть, то такие чупакабры полезут. - Беззаботно сказала девушка.

- Эти задроты все опять повторяют? - Сонно пробормотал парень. - Вот же не надоест.

- Да ладно... Задроты... - Обиженно ответила девушка. - Ты сам в реальной жизни на пляж бы не поехал.

- Не. - Оправдывался парень.- Я люблю море. Ты ж знаешь.

- Ты любишь не море, а пить пиво на море. - Девушка принялась щекотать живот парня. - Здесь у тебя пресс, а в реале уже пузо. Котяра! Хватит дуть пиво, котяра! - Парень пытался сопротивляться, но его согнуло от хохота.

- Нельзя ограничивать мужчину в пиве. - Вдруг раздался чужой голос. Парочка мгновенно затихла и обернулась. В метре от них сидел на песке незнакомец. Он внимательно разглядывал их глазами с по-змеиному вертикальными зрачками. - И что вы на меня так смотрите? - Продолжил он. - Я просто высказал свое мнение. Пиво не вредит. Вредит неподвижный образ жизни и слабая мотивация.

- Т-ты кто вообще? - Спросил парень.

- Я? Да так... Никто собственно. Обычный прохожий, случайная встреча, как в Фоллауте.

- Вот и проходи раз прохожий. - Раздраженно ответил парень.

- Да, да. Уже ухожу. Только один вопрос напоследок. Вы слышали о Зодиаке. Это маньяк, который нападал на влюбленные парочки во время свиданий. А что если на вас сейчас напали бы? Вокруг почти не души... Хотя это игра. Отправиться на респу не страшно. - Ухмыльнулся змееглазый. - Но представьте... Вы переходите к последней стадии свиданки. Вот в тех кустах или прямо на песке. Думаете, я вышел бы из маскировки? Закрыл глаза или не стал делать скрины? Я что похож на приличного человека?

- Слушай ты, сра... - Парень замолчал, получив бан, но все же

показал змееглазому средний палец.

- Не надо. Не обращай на него внима... - Начала вразумлять спутника девушка, но тот уже кинулся к снаряжению. Цели он не достиг. Рухнул с метательной иглой в шее. Убийца выполнил бросок двумя пальцами. Мгновенное, едва заметное движение.

Девушка вскочила и в ее руках начал разгораться огонек заклятья.

- Решила меня атаковать? Но ведь если погибнешь сейчас, ваши вещи так и останутся на пляже.

Девушка перевела взгляд на сумки и стремительно бросилась к ним. Игла настигла ее через мгновение.

- И почему убийства никогда не надоедают? Ах, да. Я же кровожадный псих...

Он, насвистывая, подошел к вещам.

- Кроме денег брать то нечего. Ну ладно, лишний народ убрали. Пора заняться теми тремя. - На последней фразе змееглазый улыбнулся в лучших традициях голливудских злодеев.

Я отношусь к прокачке также как к пророщенным злакам, брюссельской капусте и рыбьему жиру. Полезно но противно. Уже третий час мы косили призраков на пляже. У моря. Теплого моря. Двойное издевательство.

Уровень, конечно, течет неплохо. Кристофер сделал двадцать первый за несколько дней. Я стал двадцать седьмого. Хотя для меня уровень не играл особой роли теперь. Кристофер сказал, что нужно добраться до какого-то алтаря и перераспределить навыки. Стать магом.

Энглинг оказался тридцатого уровня изначально и набрал еще восемь.

Так же мы набили целое ведро какой-то эктоплазмы и кучу древнего вида оружия.

Но как же надоел вой этих призраков. Они орут, когда атакуют. Когда умирают еще громче. И просто тихо подвывают, летая вокруг.

Я не протестовал и выполнял все инструкции. Но про себя гадал, когда свернем прокачку. Нас прервали раньше...

Он шел медленно, подняв руки вверх. За спиной виднелись два зазубренных клинка. Пояс увешан кинжалами. Я насчитал их семь штук. От тонких стилетов, до тяжелых ножей.

Когда он подошел чуть ближе, я разглядел змеиные глаза и улыбку. Наверное, она планировалась как дружелюбная, но два ряда по акульему острых зубов портили картину.

- Мир вам люди. - Начал свою речь странный гость.

- Ближе не подходи. - Остановил его Кристофер. - Кто ты и

чего хочешь?

- Начнем знакомство. Эрмак. Решаю проблемы недопонимания. Когда кто-то недопонял, что нужно платить или извиниться, вызывают меня.

Я приготовился атаковать. За мной гоняется куча гильдий, и встреча с наемным убийцей ничего хорошего не сулит.

- Можете не представляться. Слежу за вами уже второй день. Разослал кучу шпионов...

"Черт, смена лица не помогла..."

- И полностью уверен, что вы батенька. - Эрмак указал на меня. -Спалили недавно один городок. Этот поступок серьёзно влияет на репутацию. Только вчера всем было пофиг на тебя. Люди серой толпой проходили мимо... А теперь, судя записям на форуме, многие игроки желают совокупиться с вами, вашей мамой и так далее...

"Ну да, читал как-то на досуге. Столько мата в мой адрес. Прямо почувствовал себя депутатом".

- И что ты хочешь? - Спросил я. - Продать меня гильдейцам?

- Верно поймал направление. Я хочу денег. Их можно заработать не только продавая инфу. У тебя есть полезный навык - портить игрокам жизнь. Сжигать вещи, ставить трехдневные дебафы. Только кто возьмёт на работу непредсказуемого поджигателя? Я возьму! Уже пришел сюда с предложением на четыре тысячи.

"Хм... Подозрительный ты тип, Эрмак..."

- На кого ты хочешь напасть? - Опередил мой вопрос Кристофер.

- Сейчас расскажу. Но сначала коротенькая предыстория... Рядом с городком Утгард, далеко на севере, скоро появится ледяной лабиринт. В нем пройдет турнир. Мертвая сталь. Может, слышали. Организует гильдия "Некронтир", с благословления админов. Я хочу, чтобы вы прибыли в Утгард, за день до турнира и вырубили четыре команды. Лишите их шанса победить в турнире и денежки ваши. Как только все цели вырублены, я перевожу деньги.

- Интересно... - Сказал я. - Но четыре маловато. Мы не бедствуем. Золотые водятся.

- Золотые? О чем ты?! Плачу зелеными. Или вы предпочитаете евро? - Ухмыльнулся Эрмак.

- Тогда четыре норм. - Немного прифигев ответил я.

"Так, это сколько получится в деревянных... Много, однозначно много..."

- Гарантии? - Прервал поток моих жадных мыслей Кристофер.

"А с ним придется делиться... Жаль. Хотя ему эти деньги не

особо и нужны. Хлещет себе абсент в своей Англии, пока я жую пельмени".

- Зеленые? - Прозвучал голос демона. - Изумруды?

"Нет бумажки. Все игроки любят зеленые бумажки, но многие не любят тех кто такие бумажки печатает".

- Гарантии? Они очень простые. - Продолжил Эрмак. - Как вы поняли, все дело тут в ставках на турнире. Если не получите деньги вовремя, то просто выложите записи и добейтесь аннулирования выигрышей. Тогда останусь без денег я. Мы связаны. Кидать вас, себе дороже. Репутация моя, итак дерьмовая, совсем завоняет, когда узнают, что я нанял маньяка-пиромана. У вас куча возможностей сделать мне гадость. Довольны?

- Да. - Ответил я.

- Заранее дай всю доступную информацию по командам. Главное -расположение. Перед турниром они могут затаиться. Если мы не найдем кого-то - твоя проблема.

- Да, да, да... Всю информацию... За вашими жертвами уже поглядывают. Работаем профессионально. Вам только кастануть где нужно и забрать деньги. Ну что? Сделка есть?

Мы с Кристофером переглянулись.

- Есть. - Ответил я.

14 Начало охоты.

- Четыре тысячи очень высокая оплата. Турнир в Утгарде рассчитан на уровни до семидесятого. Большие ставки редкость. Много денег не сделаешь. - Рассуждал Кристофер, пока мы плыли на север.

- Значит, есть подвох? - Разочарованно спросил я.

- Да. Он уверен, что мы не справимся. Наши цели - фавориты турнира. Их нужно уничтожить, меньше чем за сутки.

- Все так плохо?

- Держи и читай. - Кристофер протянул мне письмо, от шпионов Эрмака.

"Ну посмотрим, кто стоит на пути бедного студента к зеленым бумажкам.

В письме была вся известная о целях инфа. Рядом с каждым описанием - пометка корявым почерком от Эрмака.

Пробежав глазами, по столбцам цифр, классов и артефактов, я понял, что не знаю и половины. Решив, что стратегией займется Кристофер, начал читать пометки.

Первый противник.

"Название команды "Крот-убийца". Вне гильдий"

"Кроты это шестеро любителей подземелий. Уровень под семьдесят. Вместе уже год. Ждите отличной командной игры и козырей типа уникальных навыков. Самодовольные панторезы с

девизом - (На верху одни нубы, а мы хардкорные игроки и еще Дьябло пинали.) Покажите им, что такое безумие".

Дальше была команда "Безымянные клинки".

"Отряд анонимусов. Семь штук. Откуда и кто - неизвестно. Ходят в масках. Вроде наемники. Пытались записаться на охрану кораблей, но без репутации получи только пинком под зад. Пришли на турнир, чтобы набить себе цену. Почему в масках - не знаю. Может это кучка социопатов или им реально есть, что скрывать. Например, они изгнанники гильдий, которые копят на смену лица. А среди тех, кто в бегах встречаются опасные парни. Не тебе это говорить:)".

Дальше команда "Меч звенящих небес" гильдии "Гром звенящих небес".

"Двенадцать игроков из страны восходящего солнца. Главный у них самурай-патриот. В реале обычный японский школьник. Но так вжился в роль, что, наверное, харакири сделает после поражения. Известный дуэлянт. Дико вкачал ловкость и скорость. Снаряжению позавидует сотый левел. Одержим целью победить. Покажи ему, что у нас тут не 1278 серия Ван Писа, а он не главный герой".

И четвертой целью была команда "Авангард" из гильдии "Ангелы седьмого ада"

"Двенадцать штук, но приперлись в Утгард почти всей гильдией. Охраняют команду. Их глава, бывший инструктор Дримов. Теперь основал свою недогильдию и вовсю изображает демократичного лидера. Автор кучи гайдов, советов и видеопрохождений. Выкладывал бесплатно. Жаль, не сделал тату "хороший парень всегда поможет". Ненавижу. Из-за таких как он, нубы начинают думать, что у них есть права, кроме тех, что в правилах игры указаны. Поэтому ради нашей будущей прекрасной дружбы убей его особо цинично и мучительно".

"Дружбы?! Да, конечно, будем попивать чаек в кафешке с видом на кладбище и скотобойню".

С врагами все было понятно. Слабых нет. Опытные, серьезные и так далее.

Корабль тем временем уже подходил к Утгарду - городу, почти заваленному снегом. Здесь было холоднее, чем в локации, где я впервые появился. С пасмурного неба падали белые хлопья.

Нас должен был встретить кто-то из людей Эрмака и рассказать, где сейчас будущие жертвы. Но в порту ждал сюрприз. Лыбясь своими акульими клыками, на пристани стоял сам Эрмак.

"Вот и наш убийца-Петросян. Стоит с плакатом..." Я пригляделся.

"Встречаю команду подающих надежды гастарбайтеров, для

ремонта старинного фамильного унитаза".

- Привет заказчик. - Хмуро произнёс я.

- А вот и мои подающие надежды специалисты! Рад вас видеть в этот пасмурный день. Но дела есть дела. Пойдемте. Расскажу, где искать первый унитаз.

Мы последовали за Эрмаком, не переставшим нести чушь вперемешку с нужной информацией.

- До турнира, еще два дня. - Говорил он. - Игровых конечно. Команды в это время обычно прячутся. Но одни... Мы уже пришли.

Вокруг нас была рыночная площадь. Она сильно отличалась от рынков Аркола и Шейпхолда. Всего пара прилавков с магической утварью. Продавцы скорее всего игроки. Эрмак указал рукой на невзрачного мужичка в центре площади. Он стоял с плакатом "Кроты-убийцы здесь".

- Сейчас вы все поймете. - Ухмыльнулся Эрмак и подошел к мужичку. - Расскажите ка этим господам, тоже, что и мне.

- Как вам угодно. - Хрипло ответил мужичек. - Мне заплатили игроки кроты-убийцы. Заплатили, чтоб я всем говорил - кроты-убийцы в пещере на севере от города. Если хотите убить их, то ничего страшного. Так велели сказать.

- Мои ребята уже проверили. На севере от города есть пещера. На север это туда. - Указал рукой Эрмак. - Удачной охоты.

Уже через пару минут мы вышли из городка и пошли навстречу первому из четырех сражений.

Утгард был городом некромантов. Легендарных мастеров ледяной ковки. Замораживая металл почти в абсолютном холоде, они раскалывают его на мельчайшие частицы и очищают от ненужных примесей. Затем магией придают новую форму. Артефакты из такого металла разыгрывают на турнире "Мертвая сталь".

Скоро рядом с Утгардом вырастет лабиринт из магического льда. Сейчас на севере появилось другое сооружение. Оно напоминало грубый каменный склеп, сложенный из огромных плит. Над зиявшим чернотой проходом виднелась надпись - "Кроты здесь!"

За этим проходом начиналось подземелье, в глубине которого засели шестеро игроков. Хотя в данный момент их было семеро.

Седьмой висел на стене, руки и ноги скованны камнем. Один из кротов целился в него из арбалета.

Свист болта.

Ау -Вяло проговорил висящий, когда болт пробил ему плечо. -

Может, хватит уже. Вы и так меня обирали, еще издеваетесь.

- Заканчивай с ним. - Сонно обратился к арбалетчику воин, сидящий в каменном кресле. - Жалобу напишет.

- Отстань. Еще пару болтов он выдержит... Этот Робин Гад во время боя мне колено прострелил. Больно, знаешь ли. Я даже подумал завязать с приключениями и стать стражником.

В другой части подземного зала сидел на полу маг в робе непонятного цвета, перепачканный песком и землей. Напротив него стояли трое. Еще маг, только в чистом красном одеянии, девушка в легкой зеленой накидке и громила закованный в полные латы.

- На меня опять не обращают внимания. - Грустно сказал здоровяк. - Всегда так в ПвП. Танк, это танк, он большого урона не сделает. Не теряйте на него время.

- Зато мне слишком много внимания достается. - Пожаловалась девушка. - Бей целителя! Выруби его быстрее! - Передразнила она.

- Не расстраивайтесь. - Утешил их перепачканный маг, раскладывая что-то по сумкам. - Ассасины это не только пять минут веселья, но и ценный шмот.

- Судя по сингалкам у нас еще одна группа. И приближаются очень...

Стены пещеры озарило пламя. В проходе показались всполохи.

- Хотят нас выкурить. - Почесывая щетину, рассуждал перепачканный маг. - Но прямых тоннелей я не делал. Им придется спуститься к нам. Так! По отработанной схеме.

Мы стояли перед входом в нору кротов-убийц и заходить туда не собирались. Кристофер сказал, что их главный - спец по магии земли. Столкнуться с таким в пещере это как гулять по ночным Химкам в майке "Я люблю Бибера". Будет больно и ты лишишься всех ценных предметов.

Кротов нужно выкуривать. И план имелся. Перед атакой на логово подземщиков, мы зашли в алхимическую лавку и купили целый мешок какой-то белой гадости. Они и просто так воняла жутко. По словам Кристофера, когда эта штука горит, то выделят очень токсичный и ядовитый дым. Горение ей должен обеспечить я и заклинание с пафосным названием "Дорога в ад".

Мешок с белой гадостью уже оправился в последний полет верхом на огненном потоке. Через пару секунд из пещеры повалил серый дым, от которого слезились глаза.

- Отойди подальше и не вдыхай. - Предупреждил Кристофер. Я с удовольствием последовал совету. Нюхать эту гадость совсем не хотелось. Едкий дым не был единственным нашим козырем.

Мы закопали в снег купленной взрывчатки. Не то что очень мощной. Но лучше чем ничего. Была еще пара трюков, только вот кроты выползать на свет божий не собирались.

"Может у них защита от яда или..."

Додумать я не успел. Земля буквально ушла изпод ног, и мы провалились в царство тьмы и вони. Глаза слезились и щипали, словно я умылся скипидаром. Но пришлось вставать. Бой вот-вот начнется.

Но спустя пару мгновений серый дым унесло порывами ветра прочь из подземелья через дыру в потолке.

Кроты стояли в десятке метров от нас. Шестеро игроков под защитным барьером.

"Вор-арбалетчик, воин-дамагер с копьем, танк в мощной броне, целительница и два мага. Первый - молнии, телекинез, дебафы. Второй качал магию земли". Вспоминал я письмо от шпионов.

"И кто здесь кто?"

Роли этих игроков было легко понять.

Маг земли, перепачканный в грунте, сейчас оценивающе смотрел на нас.

- Мелкого и с булавой в расход. - Произнес он. - А у этого... - Указал на меня крот... - амулет повышения магсилы тысяч за пять.

Теперь понятно, почему кроты не возражали против нападений убийц. Они привыкли брать лут не только от монстров.

- Захват. - Выкрикнул их маг. От его руки до Кристофера возникла полупрозрачная цепь, которая тут же потащила британца к волшебнику кротов. Воин-дамагер выставил на пути жертвы зачарованное копье. Я уже хотел ударить по ним, но Кристофер справился сам. Прозрачная цепь оборвала контакт с магом. Она втянулась в руку Кристофера. Британец тут же перебросил похищенное заклинание на крота-вора. Того бросило в нашу сторону, чем воспользовался Энглинг. Жрец бросился кроту на перерез. Сокрушительный удар булавой в голову на противоходе и тело вора исчезает. Одним противником меньше. Успех? Но мы их не просто убить должны. Сжечь снаряжение, поставить дебафы - вот наша миссия на четыре тонны баков.

Тем временем на нас надвигалась закованная в доспехи махина со щитом и топором.

- Забудь о танке. Жги целителя. - Крикнул мне британец. Эта фраза произвела на здоровяка прям таки магическое воздействие.

- Забудь о танке!? Ну попробуй! - Взревел он и понесся на нас, развив неплохую скорость.

Ничего. Сейчас мы уделим тебе внимание. "Великий огненный шар Хаоса! И защита!"

Ударная волна чуть пошатнула меня. Насыпавшийся было сверху снег тут же растаял. Жар заклятья охватил пещеру. Когда пламя рассеялось, я был удивлен.

Их танк стоял в полный рост и хлебал зелья сразу из двух стальных фляг. Доспехи на нем раскраснелись, даже оплавились. Но он выжил...

- Фух... - Гулко выдохнул танк. - Ну и магия у тебя. Я чуть концы не отдал.

"Ничего. Щас получишь еще. Великий ог..."

Закончить я не успел. Под ногами каменным фонтаном взорвалась земля. Меня отбросило метров на пять и неплохо приложи об стену. В это время целительница начала лечить танка. Поздно маг земли крикнул ей стой. Кристофер уже закончил свои чары. Теперь он "убийца магов" двадцать первого уровня и получил новые трюки. Один из них - "разрушение чар". При полной прокачке может не просто снимать заклинание, а оборачивать его эффект. Проклятье на союзнике станет усилением, а лечение врага навредит его здоровью.

Золотистое сияние, которым целительница окутала танка, превратилось в черную дымку. Здоровяк захрипел и рухнул.

- Удар! - Скомандовал маг земли. Второй крот-колдун вскинул руки, и нас опрокинула волна незримой силы. Меня опять припечатало об стену, но встать в этот раз не дали. Маг земли обрушил часть пещеры. Я оказался завален тяжелыми глыбами.

"Усиление!"

С трудом раздвигая камни, я медленно вставал. Когда это удалось, передо мной возникла неприятная картина. Воин-дамагер стоял в полный рост с невозмутимым видом. На плече он держал цельнометаллическое копье с насаженным телом Кристофера, которое уже начинало исчезать.

"Великий..."

Я снова не успел. Воин двигался слишком быстро. Через мгновение я получил сильнейший удар тупым наконечником копья в шею. Дыхание сбилось. Я упал на одно колено, а воин пригвоздил меня копьем к полу и потянулся к амулету.

- Вами получен новый уникальный навык. - Прозвучало в голове системное оповещение.

Я тут же открыл меню и посмотрел на обретенное заклинание.

"Очень вовремя демон. Хорошая идея".

Вернувшись в игру я мысленно скомандовал.

"Покров бушующего пламени".

- Догадался. И не смей проигрывать, пока я даю тебе силу. - Прокомментировал события демон.

Воин отпрянул назад, так как меня охватил огненный смерч. Пользуясь такой защитой, я схватился за копье, торчащее из плеча.

"Жертвоприношение огню!"

Копье сгорело, добавляя немного манны.

"Вот мы и начали портить вам вещички..." - Мысленно позлорадствовал я.

Пламя, защищавшее меня, смело порывом сильнейшего ветра. В тот же момент воин-дамагер пошел в новую атаку, достав другое копье из инвентаря. Его остановил щит Энглинга, но силы были не равны. Целительница бросила дамагеру баф на ускорение, а каменный пол под жрецом превратился в зыбучие пески. Один удар копья и Энглинг покидает поле боя. Но его жертва дала мне время для еще одного трюка.

"Еж в тумане". Да, я сказал демону дать этому заклинанию именно такое название.

В моих руках загорелся небольшой огонек и тут же потух. Из точки, где он был, вырвалось огромное облако черного дыма. Через пару секунд никто не видел даже собственных пальцев. Я ринулся в сторону, на случай если копейщик начнет разить вслепую. При этом мысленно произнес.

"Вспышка".

Через пару секунд их маг прогнал дым порывами ветра. Но мое заклинание уже было готово. Я зажмурил глаза и...

Ослепительная вспышка осветила своды пещеры.

"Усиление"

Я открыл глаза и бросился к ослепшему воину. Их целительница уже что-то кастовала, чтобы снять дебаф. Но секунд мне хватило.

"Жертвоприношение огню!"

Тело воина охватывает синее пламя. Легкая броня гори. Я получаю манну и третий из кротов повержен.

Остальные уже восстановили зрение и продолжают атаковать. Но у меня как раз созрел интересный план.

"Выжигание нервов. Пятый круг". Я быстро повторил это еще два раза, чувствуя, как жар наполняет меня изнутри. А теперь.

"Великий огненный шар Хаоса. Взрыв! Дорога в ад. Взрыв".

Я просто обрушил на оставшихся магов, чудовищный поток огненных заклинаний. Их просто смело превосходящей магической силы. Осталась только целительница. Именно этого я добивался. Ринулся к ней, прожигая щиты.

"Жертвоприношение огню".

Теперь уже двое кротов с дебафом. Остальные на респауне. Я найду их в городе. Там биться с ними будет проще.

На главной площади Утгарда сейчас можно было видеть странное зрелище. Здоровяк в оплавленной броне и маг, покрытый пеплом и землей, бегали из стороны в сторону. Они кого-то звали.

- Может, выйдем и в чате свяжемся?- Пробасил танк.

- Пробовал. Не получается выйти из игры. Похоже, кто-то рядом собирается драться с нами... А... Понятно кто.

В конце улицы появились еще двое игроков. Худощавый блондин и двухметровый воин со щитом и булавой.

- Ну что, ассасины. Кажется, придется заняться вами всерьез.

Четверо приблизился друг другу. Их обступило кольцо зевак и стражников. Но останавливать бой игроков никто не собирался.

Первым сделал выпад танк в оплавленной броне. Он легко теснил воина с булавой. Превосходил его в силе и скорости. Блондин попытался быстро настигнуть мага, но был отброшен каменным снарядом. Его выкинула за пределы кольца зевак и впечатало в стену дома.

- Вы двое слабоваты для нас. Как только восстановим отряд, разделаемся с вашим огнеметателем. - Проталкиваясь свозь толпу зевак рассуждал маг земли. Но через секунду вскрикнул и обернулся от боли. Из его бока торчал охотничий нож. Рукоять сжимала ладонь обычного рыбака.

- Что за!? - Удивленно произнес игрок, атакованный НПС. Рыбака уже отвела в сторону стража.

- Извините, сэр. - Вежливо обратился к магу страж в броне наемника некромантов. - Он не должен был так поступать. Это все же наша работа.

Еще когда страж говорил последние слова, в спину мага уже вонзилось несколько парализующих стрел. Танка держали сразу семеро высокоуровневых НПС.

Тем временем блондин поднялся с мостовой и подошел к обездвиженному магу.

- Господин Диксер из Крота-убийцы. Я предлагаю вам покинуть турнир. Иначе вы потеряете все свое снаряжение. Лишившись его вам еще долго не участвовать в походах по подземельям. Вы потеряете накопленный прогресс. Стоит ли турнир этого?

Маг опустил голову и после нескольких минут молчания ответил.

- Ладно... Сегодня твоя взяла. Не нарвись на нас в темном тоннеле...

- Стражи проконтролирует, чтобы вы отписались от турнира. Как только это случится - сможете покинуть город.

Через минуту, обездвиженных игроков увели прочь. Блондин повернулся к своему спутнику.

- Контроль над НПС. Не думал, что такая способность может существовать...

Его спутник молчал. Как молчали и все НПС, окружившие их.

- Но ты не настроен, делиться тайнами, Энглинг.

- Верно. Эти тайны тебе не нужны. Тебе нужны деньги игроков. Так пойдем. Новая цель ждет нас.

15. Обыкновенный японский школьник.

- Я не изменил свое решение. - В голосе Энглинга сейчас отчетливо звучали металлические нотки.

- А я еще раз повторю, это самое эффективное решение. Нас ждет штурм крепости и бой с лучшим мечником на турнире. Кей Куросаки сложный, упорный и феноменально везучий соперник.

Кристофер все пытался убедить Энглинга действовать по его плану. Согласно информации шпионов Эрмака "Меч звенящих небес" засел в руинах рядом с Утгардом. Кристофер хотел собрать армию НПС и бросить на штурм крепости. Как ему объяснит, что это значит пустить кучу народу в расход? Британец продолжал настаивать на плане "Пушечное мясо" и все запугивал нас этим Кеем Куросаки.

Ну да - супер мечник, местный самурай. Но с кротами все получилось очень даже не плохо. Повышение магсилы плюс огромный запас манны, и я могу зажарить тираннозавра.

- Кристофер, план с атакой НПС мне не нравится. Слишком много шума будет и слухов, если использовать такой редкий навык. Мы и так его засветили. Но то пара ребят без гильдии атакованные стражей. А ты предлагаешь собрать армию.

- Нам все равно придется бежать и скрываться. Вопрос только - с деньгами или без.

- Собрать армию в городе не единственный способ отвлечь внимание врага. - Задумчиво произнес Энглинг.

- Продолжай. - Сказал ему Кристофер.

- Наши противники обосновались в Дер-Манор. Сапфировая твердыня. Ей владел Кадмил Антар. Великий некромант. Герой, изобретатель, предатель... Некроманты севера идут путем внутренней пустоты, подавления желаний, холодного разума. Кадмил нарушил табу. Изучал демоническую магию. После его казни крепость пустует. В ее глубинах находится обелиски призыва. Это сложная магическая система. Если активировать ее, то крепость заполнят демоны. Возникнет хаос. Лучшая ситуация для убийства.

- Значит, крепость заполнят монстры... Если мы незаметно активируем обелиски, то все будет выглядеть как атака мобов. Они ничего не заподозрят и будут заняты демонами. Мы легко доберемся до Кея. Ослепим его... Да, это уже похоже на план. Энглинг, мне нужно игровое золото. Много золота. Возьмешь его у НПС-торговцев?

Жрец кивнул.

Через пол игровых часа мы ходили по лавкам, закупаясь для будущего сражения. Кроме зелий лечения и манны, Кристофер взял около двадцати фляг с эликсиром невидимости и столько же левитации. Это обошлось в несколько тысяч золотых - почти все деньги, которые Энглинг "одолжил" у других НПС. На оставшиеся Кристофер купил жезл уменьшения и свитки вызова каких-то гордлингов. Свитки подозрительно дешёвые - золотой за штуку. Жезл тоже всего тридцать монет.

Путь к сапфировой твердыне лежал через покрытые снегом равнины. Мы шли вперед, кутаясь в белые балахоны, а вокруг свистел ветер и лютовала пурга.

Древняя крепость казалась безмолвным призраком, посреди этого белого вихря. Ее серые камни, образовывали строгие формы. Шестиугольные башни. Стены с ровными рядами зубцов. Черные провалы квадратных бойниц.

Как только крепость показалась на горизонте, Кристофер протянул нам эликсиры.

- Мы используем левитацию, чтобы преодолеть стену и все время будем поддерживать невидимость. - Сказал он. - Дальше идем один за другим. Я свяжу нас веревкой. Ведет Энглинг. Надеюсь ты сможешь быстро отыскать подземелья. Если нас заметят, нужно тихо устранить всех противников рядом. В крепости нет точки респа. Убитые отправляются в город. Это нам на руку. Пейте зелья и на взлет.

- Поехали... - Тихо прошептал я, когда почувствовал, что ноги отрываются от земли.

Полет был так себе. Мы постоянно сталкивались и путались, связанные одной веревкой. Под нами раскинулась крепость. Я уже мог рассмотреть стражей, медленно ходивших по стенам.

"Сколько же здесь их... Флаги!?"

На стенах крепости красовались бело-синие флаги с иероглифами и рисунком молнии. Должно быть символ их гильдии. Приглядевшись, я понял, что все стражи ходят в синих плащах с такой же символикой.

"Японцы... Командный дух. Они, наверное, каждый час поют гимн гильдии".

Мы опустились рядом с основанием мощной башни. Впереди

зиял черный провал ворот. Энглинг потянул нас туда. Вскоре мы уже шагали по темным коридорам. Да, не все предусмотрел Кристофер. Очень помогло бы зелье ночного зрения. Есть кольцо-светлячок. Но маскировку эта штука нам изгадит на корню.

Решение нашлось легко. Мимо нас шагал двое стражников с фонарями. Они шли как раз в нужном направлении. Мы тихо крались за ними.

- В этом году все будет по-другому. Я верю, Хидеки. - Жизнерадостно сказал один.

- Да, Комацу. Наша команда сильнейшая. Мы приложим все усилия и победим в турнире!

- Я завидую тебе, Хидеки. Ты сражался бок о бок с Кеем, Харукой и Ай в бесцветном лабиринте.

- Да, это было незабываемое впечатление. Их воля сильна. Благодаря таким воинам наша гильдия идет вперед. Мне далеко до них.

- Брось, Хидеки. Ты сильный, опытный боец.

"Какие же у них слащавые разговоры..."

- Спасибо. Но по сравнению с Харукой, я ничего не стою. Недавно был на тренировке с ней... - Мечтательно произнес японец. - Действовать вместе с таким воином, не просто честь. Пусть не могу признаться ей в своих чувствах. Но я ощутил, Комацу, единство и дух нашей гильдии. То, что выше эгоистичных желаний отдельного человека. Смотря в ее глаза...

"Японцы... Сколько пафоса и философии. Эти парни должно быть на толчке сидят в позе лотоса и медитируют, распевая мантру очищения".

Я на мгновение отвлекся от разговора, а когда вернулся...

- ...и мне все же удалось найти ее белье. Этот запах... Я разрезал белье на части, размельчил и вдыхал. Харука. Мне кажется мы стали ближе...

"Что!?" Охреневал я. "Что ты там делал, долбани меня КАМАЗ!!!"

- Дорога в ад!!!!

Коридор заполнил поток огня, в котором исчезли эти два извращенца.

- Что ты творишь!?? - Кристофер шипел мне прямо в ухо.

- Что я?! Что они!! Ты слышал, ну ты слышал!?

- Да... Но это не повод срывать операцию.

- Тише. - Раздался голос Энглинга. - Обелиски призыва рядом.

Жрец потянул нас за собой, через темные коридоры. Кажется, он чувствовал, правильный путь.

Через минуту мы оказались в комнате, которую освещали огненные руны, пылающие на шести шестигранных колоннах.

Они располагались вокруг решётки в полу. Сквозь прутья, я видел красное мерцание.

Энглинг подошел к одной из колонн.

- Сейчас я активирую их. Начнется атака демонов. Придется сразу уходить.

- Скажи жрецу держаться подальше от этой штуки. - Раздался голос демона.

"Почему?"

- Он не понимает, к чему протянул свои жалкие ручонки. Это не обелиски призыва. Демоны рождаются здесь.

"Рождаются? Там что сидят демоны и друг..."

- Нет. Демоны происходят из концентрированных сил, которым дают шанс обрести разум. В том колодце, под решеткой - чистая сила. Моя кровь...

"Откуда она там?"

- Когда-то люди и эльфы сражались между собой. Демоническая магия стала преимуществом вашей расы. Вы призвали меня из глубин ада. Но сила и ярость напугали смертных. Когда война закончилась, паладины творца заключили меня в подземелье. Приблизься к источнику силы! Дай моей крови снова пылать!

- Вами получен новый уникальный навык. - Прозвучало в голове системное оповещение.

И навык этот назывался "активация".

- Отойди, Энглинг. Я сейчас запущу эту штуку.

"Активация"

С моих пальцев сорвались багровые искры и проскользнули сквозь прутья решётки. Вспышка озарила потолки подземелья. Решетка слетела с петель. Она валялась в углу - помятая и оплавленная.

Из колодца раздалось шипение. Огненные когти уцепились за край. Скоро первое из существо выбралось наружу. Оно напоминало демона из храма испытаний, только меньше. Та же мерцающая, словно лава, кожа. Багровые огоньки глаз, внимательно смотрящие на меня.

- Повелитель?

- Да. - Без лишней скромности ответил я.

Скоро демонов стало много. По плану твари нападали на игроков по всей крепости, создавая хаос. Еще два отряда сопровождали нас. Как только найдем Куросаки, я ослеплю его и сожгу.

- За мной. Не отставайте. - Командовала невысокая красноволосая девушка с парными кинжалами на поясе и посохом за спиной. За ней едва успевали трое воинов. Впереди их ждала

крутая винтовая лестница. На первых ее ступенях сидел худощавый блондин.

Девушка подняла руку и отряд остановился.

- Я Харука Гасай из гильдии "Гром звенящих небес". Кто ты и зачем пришел сюда?

-Извини Харука. - Ответил блондин. - Я не стану представляться. У моих союзников имен просто нет...

Со всех сторон раздался глухой рык. В темных коридорах зажглись багровые огоньки глаз. Одного из воинов вдруг подняло в воздух и разорвало на части.

Скоро крепость наполнили крики и всполохи. Невидимкой, я пробирался между сражающихся. Пару раз с трудом уклонялся от стрел или заклятий.

Демоны теснили гильдийцев в коридорах сапфировой твердыни. Выжившие игроки прорывались во двор. Там должен быть и Кей Куросаки. Я узнал его почти сразу. Одет в легкую броню с плащом. Короткие черные волосы. Три катаны в ножнах за широким поясом. Он двигался невероятно быстро.

"Пора". Я зажмурил глаза. "Вспышка!"

Ослепительное сияние заполнило мир вокруг. Игроки застыли, пытаясь понять, что произошло. Я бросился к цели.

"Жертвоприношение огню".

Цветок синего пламени загорается в моих руках. Рядом с ним, появляется красный надрез. Мои кисти падают вниз. Льется кровь.

"Что за..."

Он стоит передо мной. Глаза закрыты. Кей ослеплен. Но как тогда..

"Покров бушующего пламени!".

Но огонь просто не успевает разгореться. Все решают доли секунд. Я заваливаюсь назад, понимая, что разрублен в районе груди на две половины.

- Вы погибли и были доставлены в ближайшую точку респауна. 9% текущего опыта потеряно. Вы не можете лишится уровня, но свободный опыт теряется с каждой смертью. - прозвучал мягкий голос из ниоткуда.

- Ты умер. - Раздался голос демона.

- Да ладно!? Я блин не заметил.

- Игрока смерть не пугает. Но когда ты умираешь, то теряешь накопленную силу.

"Что!?"

Я полез в меню. Манна 50 единиц...

- Прекрати это!

- Не дергайся. Если ты успокоишься, то все закончится

быстро. Мне осталось три застежки.

- Нееееет!!! Закрой глаза! - Выкрикивала Харука, пытаясь сопротивляться. Но это было бесполезно. Трехметровый демон сомкнул когти на ее руках, хвост оплетал ноги. В это время Кристофер со скучающим видом снимал броню Харуки.

- Я вообще-то девушка!

- Меня это не интересует. Я просто забираю вещи. При любых незаконных намерениях, система бы уже выдала предупреждение. Вот и все. - Блондин закончил с броней, оставив врага в шелковом белье.

- Задержи ее здесь. - Сказал Кристофер демону, а сам направился во двор крепости.

- Подожди! - Окликнула его соперница. - Кто вы такие?

- Думаешь, я отвечу?

- Готова признать - план с демонами был что надо. Только вот почему эти твари научились становиться невидимыми?

Теперь Кристофер даже не обернулся, а стоило бы. Демона, сковавшего девушку, вдруг охватило красное мерцание, которое тут же стало серым. Хватка ослабла, и пленница оказалась на свободе. Из складок своего минималистичного костюма она извлекла легкий стилет. Ее окутало серебристое мерцание. Девушка с невероятной скоростью бросилась врагу наперерез. Демоны не успели нагнать ее. Блондин обернулся и тут же застыл со стилетом в груди.

- Так меня убили. - Грустно закончил рассказ Кристофер. - Доспехи она успела вернуть. Остались только кинжалы и амулет. Сведения шпионов Эрмака лгали. Она не только целитель и бафер. Еще убийца магов. Может накладывать бафы и обращать их в отрицательные эффекты. Опасное сочетание.

- Рад, что ты нашел подружку. - Мрачно ответил я. - У нас еще остались шансы разделаться с Кеем?

- Немного. Сначала восстановим твою энергию. Энглинга с нами нет. Значит нет и денег. Атакуем магазин, как это было в Арколе. Пусть демон сделает тебе дистанционное заклинание, ставящее многодневный дебаф. Подбираться к Кею близко - суицид.

- Это потребует много сил. - Раздался в голове шипящий голос демона.

- А они не сбегут, Кристофер?

- У них не получится выйти из игры в бою. Крепость полна демонов. И кроме того есть еще один трюк...

В это время бойцы "Грома звенящих небес" добивали последних демонов. Один из магов заметил на полу подземелья разбитую бутыль.

- Что там, Ганта?

- Эликсир невидимости... Должно быть они дали его демонам.

- Какой подлый шаг. Но мы им показали!

- Тихо, Харука идет.

В зал подземелья зашла крансоволосая девушка.

- Вы еще не закончили? - Рассерженно спросила она.

- Убили всех, кого нашли, госпожа Харука. - Став по стойке смирно рапортовал маг.

- Почему тогда мы не можем выйти из игры... Ищите лучше! Может кто-то из невидимых демонов уцелел.

- Успокойся, Харука. - Мягким голосом сказала высокая смуглая эльфийка с луком за спиной.

- Успокоиться! После всего, что они сделали!?

- А что они сделали? - Удивленно спросила лучница.

- И верно, Аи... - Краснея и натужно улыбаясь, ответила Харука. Из ее головы никак не выходила сцена с раздеванием. - Все целы и хорошо. Но следует быть начеку. И почему мы не можем выйти?

Ответ на вопрос Харуки был совсем рядом. Прямо под ногами. Гордлинги это низкоуровневые духи, живущие после призыва несколько часов. Слабые, если сказать бесполезные создания. Свитки их призыва почти никто не покупает. Почти никто не покупает и жезлы уменьшения. Дело в том, что эффект их сильно зависит от уровня. Уменьшить равного вам игрока или монстра можно разве что на пару сантиметров. Если разница в пару десятков уровней, то соперника можно превратить почти в букашку. Но зачем это, когда разница в силе и так колоссальна. Есть еще одно неудобство. Уменьшив врага слишком сильно, можно его не заметить...

Вот и сейчас бойцы "Грома звенящих небес" не догадывались, что около сотни гордлингов, уменьшенных до размера ячменного зернышка жаждут их крови. Малютки яростно атаковали обувь своих заклятых врагов, но их урон снизился вместе с размером. Обычные сапоги стали мощнейшей броней. Около десятка гордлингов уже пали, раздавленные врагом, но остальные продолжали преследовать и атаковать, до самого конца...

- Мы даже маски оденем?

- Да. Главное справиться с продавцом. Гильдии редко ставят за прилавок сильных игроков, но попадаются исключения.

Мы зашли в магазин, скрывая лица темными повязками.

- Добрый вечере... - Начал продавец, но увидев маски, заподозрил неладное. - Вам чего?

- Зелья повышения манны. - Начал Кристофер. - Много зелий.

Как только продавец нагнулся за прилавок, Кристофер нанес

ему удар кинжалом в шею, но слегка промахнулся. Британца тут же отбросило порывом ледяного ветра. Требовалось мое вмешательство. Схватив "Вспышку", я кинулся на мага, но удар не прошел. В мою кисть мертвой хваткой впились чьи-то железные пальцы. То был Эрмак, возникший передо мной. Второй рукой он держал горло продавца.

- Спокойствие, только спокойствие. - Улыбнулся он. - Ну что же вы делаете? Ограбление это примитивно, не прибыльно, просто скучно. Убийство и шпионаж навсегда! - Повернувшись к продавцу, он продолжил. - Ограбление отменяется. Я плачу за зелья и мы уходим.

"Похоже он уже в курсе нашего провала".

- Л-ладно. - Ответил продавец, развеивая боевую магию.

- Господа, берите зелья и покиньте заведение.

Кристофер начал сгребать в сумку пузырьки. Эрмак в этот раз пришел не один. У входа его ждали двое. Гном в черных сварочных очках и девушка, самой примечательно частью, которой был хвост. Длинный кошачий хвост выглядывал из-под ее плаща.

- Ну вот и все. Отлично. Удачи. Пока. - Убийца попятился к двери, таща меня за собой. Когда мы оказались на улице он сказал гному.

- Бомбу.

Гном достал из-за пазухи нечто круглое, металлическое. Нажал куда-то и бросил предмет в дверь магазина. Раздался взрыв. Руины здания раскидало по всей улице.

- Зачем?! - Отчаянно вопрошал Кристофер, не понимая своим логично-холодным умом этот поступок.

- Не могу я, когда ухожу откуда-нибудь, а там все живы. - Ухмыльнулся Эрмак.

- Отлично. Теперь нас будут искать.

- Не проблема. В той гильдии человек сорок. Я вырежу их за вечер. - Уже серьезно ответил убийца. - Но хватит о мелочах. Давайте о деле, нашем общем деле.

- Мы работаем над устранением "Грома звенящих небес".

- Работаете и лажаете. Но не волнуйтесь. Я пришел не отменять заказ. Так, поиздеваться. И... даже помочь. Может вы думаете, что я сволочь. Так и есть. Но ваше поражение это мое поражение. Поэтому, давайте пойдем и вырежем этих ублюдков.

- Оплата не уменьшиться? - Подозрением спросил я.

- Нет. Железно четыре тысячи зеленых бумажек.

- Тогда погнали.

Наш отряд вскоре уже топал по снежной пустоши в направлении крепости. Эрмак и Кристофер шли впереди.

Британец рассказывал о способностях врагов. Я шагал рядом с женщиной-кошкой, и меня разбирало любопытство.

"Так... Руками я трогать не собираюсь, но хоть спросить можно"

- Девушка. - Обратился я.

- Брунхильда. - Представилась она, гордо поджав губы.

- Брунхильда, а зачем он нужен. Для красоты?

- Кто он?

- Ну... Хвост.

В голову лезли дебильные мысли. Кадры из советского Вини Пуха. "Сова нашла хвост!"

Лицо Брунхильды тут же исказила недовольная мина.

- Он нужен для баланса. Я мастер меча. - Раздраженно сказала она.

- А, ну хорошо. - Неловко ответил я. - Выглядит красиво. Черные волосы, черный хвост... - Но девушка видно обиделась еще больше и ушла вперед.

- Хвост для нее больная тема. - Сказал мне гном, шагавший неподалеку. - Она врет, что для баланса. Это наказание. - Хитро улыбаясь, развил тему он. - Однажды девочка облажалась. Жертва не просто выжила, но и унесла в себе казенный меч. Эрмак отвел ее к знакомому некроманту, тому который глаза ему делал, и получился хвост. За слово на букву Ж. система иногда банит. Когда что-то не получается в гильдии говорят "Брунхильде под хвост". Как она бесится... - Улыбнулся гном.

- Веселый у вас шеф. На постоянный контракт я не соглашусь.

- Зато платят... Многие ради таких денег, не только хвост, но и свиное рыло приделали бы.

Мы уже подходили к сапфировой твердыне. В десятке метров от нее нас ждали еще восемь убийц, закутанных в белые плащи.

- Охрана? - Спросил Эрмак.

- Все внешние посты мы прощупали. Враги рассеялись по крепости.

- Отлично. Все мы знаем, что должны следовать велениям сердца. Пора занять любимым делом ребята. Какое сейчас время?

- Время насилия! - Хором ответили убийцы.

Главные ворота крепости были открыты. Судя по пятнам крови, часовых уже отправили на респаун. Мы спокойно вошли во внутренний двор. Рядом со мной остались только Кристофер, гном и кошечка. Остальные убийцы исчезли, уйдя в маскировку. Гном запустил в небо какую-то ракету. Белый взрыв и двор крепости накрыло плотное облако дыма.

- Эй. - Раздался шипящий голос в моей голове. - Если доберемся до моей крови в подземелье, то получим много сил.

"Хороший план. Только вот... Понимаешь... Я не особо запомнил дорогу".

- В левый проход, смертный кусок мяса с дерьмовой памятью.

"Без оскорблений тот-кого-отпинали-паладины"

Я устремился в крепость. Шел из коридора в коридор следуя указаниям демона. За мной увязалась кошечка. Наверное следила по приказу Эрмака.

"Как я ненавижу его" и это не о убийце-юмористе.

Кей Куросаки был не только отличным мечником и упорным бойцом. Он еще обладал невероятной способностью появляться внезапно, в самый неподходящий момент. А еще Кей был очень быстрым...

"Ускорение"

Его удар оставил на плече глубокий шрам, но я был жив. Брунхильда кинулась ему наперерез. Она нанесла колющий выпад, тонким клинком, напоминавшим шпагу. Кей легко блокировал, уводя ее оружие в сторону и тут же атаковал. Я вмешиваться не стал. Моих сил хватит на два шара Хаоса. А ведь его не просто убить нужно...

Кей вдруг отскочил от кошечки и направил меч в другую сторону.

- Отличная реакция. Острый слух. Крепкие нервы. - Перечислял вышедший из маскировки Эрмак. Его вертикальные зрачки сузились, а сами глаза были безумно распахнуты. - Вы двое, бегите куда бежали. Я хочу остаться с ним наедине.

16. Неучтенная характеристика.

- Слушай. - Обратился я к бегущей рядом Брунхильде. - Нам не нужно вернуться и помочь Эрмаку?

- Помочь? - Удивленно переспросила она. - Кровь с ножей отмыть?

- Куросаки опасный тип.

- Для своего уровня он силен. Но Эрмак превосходит его по всем характеристикам. Кстати, куда мы бежим?

- Ну... Я просто поступаю так, как велят голоса в голове.

"И ведь не соврал же"

- Оке-ееей. - С недоверием в голосе протянула кошечка. - Надеюсь ты знаешь что делаешь...

- Направо. - Командовал демон. - Налево, тут ступе... А ты уже упал.

Я кубарем скатился в просторный зал, освещенный магическим факелами. По его углам безмолвно стояли темные доспехи, усеянные шипами.

"Мог заранее предупредить и хватит ржать"

- Просто твои кости так забавно хрустят. Хех.

"Заглохни. Читал я вашу историю в энциклопедии. Как нахлобучили вас древние маги, так и сидите, ждете, пока вас освободят. Не супер-демоны, а спящие красавицы прямо"

- Ты в порядке?

Я обернулся. На моем плече лежала рука Брунхильды.

- Ты стоял с пустым взглядом, и я подумала...

- Все хорошо. Просто маленький внутренний конфликт, берегись!

Мимо нас просвистела стрела. В другом конце зала показались двое в плащах "Грома звенящих небес". Лучник снова натягивал тетиву, его товарищ кастовал что-то, Брунхильда выхватила клинок. Но бой так и не состоялся. Комплект доспехов из дальнего угла внезапно ожил и с одного удара послал мага на респаун. Лучник отправился следом с проломленной головой. Булава, которой его пришибли, показалась мне очень знакомой...

- Энглинг!

- Рад встречи. - Приветствовал жрец, снимая шипастый шлем. - Уже устал изображать неодушевленный объект. Это было испытание моего терпения.

- И оно закончилось. Пошли с нами. Хочу добраться до обелисков призыва.

Кей Куросаки стоял посреди пустого коридора, держа ладонь на рукояти катаны, готовый в любой момент выхватить ее из ножен. Он замер. Казалось, даже не дышит. Весь обратился в слух и осязание.

"Движения воздуха, я должен поймать движения воздуха" Думал Кей.

Внезапно мечник сорвался с места. В бледном свете магических факелов блеснул его клинок. Он нанес широкий рубящий удар. В тот же момент, на расстоянии метра от лезвия возник убийца со змеиными глазами. Легким движением пальцев он отправил в полет шесть метательных звездочек. Большая часть из них достигла цели, но вряд ли насела серьезные раны. Мечник, не морщась, избавился от впившихся звездочек.

- Обычно я использую метательные иглы. Но для тебя специально купил сюрикены. Ну понимаешь... Катана и сюрикены. Самурай и ниндзя. Атмосферно.

Кей не ответил. Он ринулся вперед. Мечник бежала, как будто падая. Пригибался к полу. Это было словно бросок кобры - доли секунд. Но убийца среагировал мгновенно. Он прыгнул на стену и оттолкнувшись от нее сделал сальто. Так Эрмак оказался за спиной у мечника. Кей обернулся. В коридоре снова стало обманчиво пусто и тихо.

"Поймать движения воздуха..."

На этот раз мечник сделал резкий колющий выпад с шагом вперед. Эрмак ушел в сторону, оставив один из своих ножей в предплечье Кея.

- Я больше не дам тебе шанса замаскироваться... - Нахмурившись произнес мечник.

- Даааа? - Скептически протянул убийца. - Может ты маг? Неужели шпионы меня подвели...

- Ты маскируешься, когда противник не смотрит. Я знаю особенность этого навыка и не сведу с тебя глаз.

- Попробуй. - Ухмыльнулся Эрмак и бросил что-то на пол. Убийцу закрыла дымовая завеса. Кей тут же метнулся вперед, выхватывая левой рукой вторую катану. Взмах двух клинков...

- Движение дыма раскрыли тебя убийца. - Тихо прошептал мечник. Но удары не достигли цели. Оба меча заблокировали кривые ножи. Своими клинками Эрмак опустил катаны противника вниз, сократил дистанцию и контратаковал. Кей едва увернулся от удара в шею. Эрмак не давал ему разорвать дистанцию, нанося серии коротких выпадов.

Кей отступил на несколько шагов и пошатнулся. Из-за рта мечника капала кровь.

- Я и так превосхожу тебя, а с каждой секундой боя разрыв все увеличивается. Сюрикены, кинжалы, ножи... Думаешь, у меня есть НЕ отравленное оружие?!

Мечник достал из кармана на поясе маленько фляжку с концентрированным зельем исцеления.

"Не смей умирать, Кей" Было выгравировано на ней, рядом с подмигивающей рожицей.

"Харука..." Вспомнил мечник, делая быстрый глоток.

"Нет, я не могу проиграть... Мы столько прошли вместе, стремились к этой победе. Я не могу подвести их..."

- Путь меча это не только фехтование.

- О, кто-то решил поболтать. Наконец-то! Диалоги мне нравятся больше, чем монологи. Если хочешь, разыграем какую-нибудь сценку. Например Альтаир против магистра тамплиеров. Альтаир конечно я.

- Путь меча это не только фехтование. Это воля, чтобы идти вперед. Пусть я не могу исцелить отравление, есть навыки, которые помогут мне забыть боль. Помнить только о вере. Вере моих товарищей. Сила воли это характеристика, которую система не может учесть. В ней я превзойду тебя, убийца!

- Аха-ха. - Рассмеялся Эрмак. - Ты бы слышал себя. Пафос, героизм, вера в товарищей. Ты возомнил себя главным героем игры! Но здесь таких нет. Твои товарищи и начальники твердили: ты сможешь Кей, ты лучший! Они заставили тебя ощутить

избранность. Старый трюк. Грязный трюк. Ваш голос важен, приходите на выборы - Издевательским тоном шипел убийца. - Наша компания работает для вашего блага. В этой стране правит народ. Ты можешь выбрать свое будущее. Они все только и говорят "ты особенный, ты избран!" А знаешь зачем? Быдлом так легче рулить. А я говорю - Все умирают. И ты, умрешь сейчас. - Убийца ринулся вперед.

"Активация!"

Красные искры снова упали на дно колодца. От-туда вырвался поток пламени.

- Теперь забери силу. - Шептал демон.

"Подожди, есть идея".

Из колодца вылетел демон и приземлился напротив меня. Брунхильда приготовилась к бою.

- Повелитель?- Спросило чудовище.

- Он самый. - Ответил я.

"Теперь вот можно забирать силу. Жертвоприношение огню".

Теперь на дно колодца упали лепестки синего пламени. Раздалось громкое шипение. Столп синего пламени вырвался из колодца и охватил меня, наполняя магической энергией.

Я залез в меню. 46754. На уничтожение крепости думаю хватит.

- Эй. - Окликнула меня Брунхильда. - Тебе голоса про все это рассказали?

Я кивнул.

- А можно мне тоже с ними побеседовать как-нибудь?

- Не стоит. Мерзкое, самодовольное существо.

- Кусок хрустящего мяса. - Ответил на укол демон.

- Ладно. Что-то мы засиделись. Пора воевать.

Вскоре я, Брунхильда, Энглинг и наш новый питомец шагали навстречу судьбе. Место уединения Эрмака и Кея мы на всякий случай обошли.

Во дворе было тихо. Снег покрывали пятна крови. Кое-где валялось сломанное оружие. Кто победил, пока непонятно. Медленно пройдясь через двор, мы обнаружили странную картину. За одной из колонн, прямо на снегу были разложены карты.

- Бездельники! - Злобно процедила кошечка и отвесила пинок в никуда. Однако раздался глухой звук удара и звонкое "Ау". Из маскировки вышли трое убийц в белых плащах.

- Что вы здесь расселись?! - Возмущалась кошечка. Хвост ее при этом забавно дергался из стороны в сторону. - Или всех перебили?

- Да нет. - Меланхолично отвечал убийца. - Они засели вон в

той башне. Игроков тридцать. Вход один. Маг палит маскировку. Соваться туда опасно. Дождемся Эрмака.

- Не нужно. - Ответил я. - Есть план.

"Эй, демон".

- Я слышу голос какого-то смертного. Неужели нужна помощь?

"Можешь сделать заклинания ускорения и защиты от огня, которые будут накладываться на других игроков. У нас это называется бафы".

- Потребуется много сил.

"А мы сегодня щедрые. Предстоит опасный штурм".

Эрмак атаковал, Кей отступал, под шквалом ударов. Его раны выглядели серьезно и кровоточили.

- Не расстраивайся. - Прервавшись, сказал Эрмак. - Это игра. Ты должен извлекать из нее уроки для реальной жизни. Учись терять все. Пора взрослеть!

Убийца сделал новый выпад. Кей не блокировал. Он резко сменил боевую стойку, так, что один из кинжалов застрял в левой руке, а другой впился в правое плечо. Тут же мечник нанес колющий удар снизу вверх. Прямо в сердце. Насквозь... Эрмак попятился назад, с удивлением рассматривая кровоточащую рану.

- Сражаться за свои идеалы. Вот, что должны делать взрослые.

Мгновенная смерть не настигла убийцу. Эрмак снова бросил дымовую бомбу. Скрываясь вместе с клинком Кея.

"Пламя силы". Так называлось заклинание созданное демоном для повышения характеристик союзников. Почти 600 единиц манны за раз. Не мало... Я решил усилить только Брунхильду и Энглинга. Остальные могут маскироваться. Их конек - неожиданное нападение.

- Ну что, пора на штурм? - Обратился я к отряду. Мы двинулись вперед.

- Та башня. - Указала кошечка. - Точно есть пара магов. У входа могут быть ловушки, барьеры и засада.

- Ловушки, барьеры, засады... Что бы там не было, сейчас оно исчезнет.

"А неплохо сказанул. Великий огненный шар Хаоса".

Мощный взрыв пробил возможные барьеры, а для уничтожения живой силы...

"Дорога в ад"

Ревущий поток пламени вошел в оплавленный пролом, секунды назад бывший дверью.

- Артподготовка закончена. Ну... Атакуем!

Командовать отрядом я не привык. Все же до этого в вирт-

ММО не играл. Ладно, научимся в процессе. Главное, чтобы хватило манны.

Впереди шли Брунхильда, Энглинг и огненный демон. Я за ними. Ассасины уже включили маскировку и похоже рассчитывали завалить кого-то со спины.

Преступив через расплавленные ступени, мы оказались в прямоугольном зале, с двумя рядами колонн. Враги пока не показались.

Легкий свист и все озаряет ослепительная вспышка.

"Черт. Ничего не вижу"

Я моргал, но перед глазами была только тьма.

- Вперед. - Прозвучал незнакомый женский голос.

"Ага, вперед. Они сейчас вышли из укрытий, так что... Вспышка!"

Теперь заклятье ослепления применил уже я. На мое плечо легла чья-то рука. Плечом рука не ограничилась и начала бесцеремонно шарить по лицу.

- А, это ты. - Прозвучал голос Брунхильды. - Выпей. - Сказало она, подсовывая мне какое-то зелье.

После пары глотков, в глазах стало проясняться. Впереди уже началось сражение. На огненного демона ослепление не подействовало, и он ринулся в атаку. Некоторые японцы прозрели. Их восстанавливала в строю девушка с красными волосами. Похоже, их целитель, хоть и вооружена кинжалами.

"Так, она кажется из турнирной команды. Нужно дебафнуть ее. От массовки можно избавиться. Великий огненный шар хаоса"

Взрывом унесло на респаун сразу пятерых. Я ударил еще раз, избавившись от трех японцев. Кажется, их целитель поняла, что ее пациенты сгорят раньше чем прозреют. Она бросилась ко мне, обнажив клинки.

"Ну давай, подойди и получи дебаф".

Я направился ей на встречу.

"Жертвоприношение огню!"

- В сторону! - Услышал я краем уха пронзительный крик Брунхильды.

Она кинулась к целительнице, нанося колющий выпад. Та, не смотря на рану, рвалась вперед. Я что-то заподозрил...

Кошечка успела оттолкнуть красноволосую в момент атаки. Кинжал целительницы лишь слегка зацепил мою руку. Место раны тут же охватило бледно-серое пламя и руки у меня не стало.

"Вот черт! Восстановление. Еще один такой удар и бой для меня окончен".

Кошечка наступала на целительницу, но мечницу поразила стрела, которая тут же вспыхнула огненным смерчем. Хорошо, что

пламя Брунхильде не страшно за счет моего бафа. Еще одна стрела угодила в меня. Пробив грудную клетку, она впилась в легкое.

Японцы оттеснили Энглинга к стене. Трое убийц вышли из маскировки и разделали вражеского мага, но другой теперь забрасывал их ударными волнами. Брунхильда держалась против троих. Красновлосая пыталась улизнуть ко мне. Еще одной опасностью были вражеские стрелки. Я заметил на дальнем плане темнокожую эльфийку с луком.

"Солнечная стрела". Пронеслось в памяти. Огонь, взрывы, ослепление. Если словлю стрелу в глаз, то бой слит.

"Еж в тумане"

Дым в считанные секунды заполнил помещение. То справа, то слева слышались крики, звенела сталь, гремели взрывы. Я лихорадочно вертел головой, пытаясь найти врага или союзника. Но даже собственные пальцы видел с трудом.

Сражение погрузилось в хаос.

Он все еще был жив. Удар в сердце свалил бы кого угодно, но убийца шел вперед. Истекая кровь и шатаясь, он продолжал атаковать.

"Как возможно..." Удивлялся Кей. Его подготовкой были не только боевые тренировки. Он читал описания всех известных навыков, связок, тактических схем. Кей не знал, как игрок с критическим повреждением сердца может продолжать сражаться.

Испачканный своей и чужой кровью, с мечом, торчащим из груди, убийца напоминал восставшего из преисподней мертвеца.

"Кем бы ты ни был, если отрублю голову - это конец".

Но яды продолжали действовать, каждый шаг давался все труднее. Убийца не давал мечнику разорвать дистанцию. На расстоянии полушага друг от друга, они обменивались ударами. Ослабшая реакция не позволяла блокировать, и бой превратился в резню. Кто быстрее умрет...

Убийца выронил один из кинжалов, но продолжал орудовать кулаком.

Сквозь удары Кей услышал странный звук. Это его враг тихо смеялся.

Кей отпрянул назад, выставив перед собой меч.

"Разорвать дистанцию для удара".

Кей занял нужную стойку.

"Выпад василиска!"

Но стремительный укол, направленный в шею, цели не достиг. Убийца скрылся в дымовой завесе. Дым вскоре развеялся, враг ушел...

"Кровь..."

Дорожка из красных пятен вела вперед по коридору, от места сражения. Кей бросился в погоню, приободренный серьезность ран врага. Такое кровотечение отнимает много сил.

Преследуя цель, мечник обратил внимание на одну странность. В коридоре стало темнее. Свет магических фонарей постепенно угасал.

"Его глаза..." Вспомнил мечник. "Он хочет напасть на меня в темноте".

Кей устремился вперед, желая настичь врага, до того, как свет погаснет.

Дым немного расселся. Я даже сумел натолкнуться на какого-то японца и сжечь его жертвоприношением.

"Надо разобраться кто-где..."

- Что у вас происходит? - Послышалось за спиной.

- О, Кристофер. Мы тут воюем.

- Скорее занимаетесь идиотизмом. Ты потерял контроль над боем.

- Я просто не знаю где-кто. Сейчас дым рассеется и все станет понятно.

- Все и так понятно. Устрой взрыв над залом. Чтобы всех накрыло но не убило.

- Ладно.

Дым рассеивался быстрее, а большую часть сражающихся опрокинуло ударной волной.

- Взорви еще раз. А теперь убей тех, кто блокирует Энглинга. Энглинг, пробивайся сюда! Демон на нашей стороне? - Спросил меня Кристофер, показывая на огненную тварь.

- Да.

- Зови его тоже сюда. Избавься от тех лучников! Демон, раскидай врагов справа. А ты... - Снова обратился он ко мне. - Уничтожь, вот того мага, пока демон нагружает его щиты.

"А, точно, ведь наша тварь к огню имунна, а вражеский маг - нет"

- И не давай себя ударить девушке с красными волосами. У нее есть навык, наносящий урон в зависимости от манны, которую ты потратил за последние часы. Это способность "Убийц магов".

- Я уже понял. - Рука по прежнему медленно регенерировалась.

Сражение быстро подошло к концу. Всех японцев, кроме семерых из команды мы отправили на респаун. Остальных подоспевший гном-подрывник, оглушил какой-то особой бомбой. Я теперь их обыскивал, лишал имущества и сжигал.

- Как бы ни был силен отдельный игрок отряда, все

преимущество можно сгубить ужасным командным взаимодействием.

- Да, да, да. Это понятно. - Со скучным видом признавал я, растягивая доспехи красноволосой.

"Так система, я не думаю ни о чем таком. Вот правда. У нас с ней чисто деловые отношения"

В этот момент красноволосая очнулась и попыталась вырваться. Я подозвал демона. Одному удержать и разоблачить ее было трудновато.

- Только не опять! - С досадой выкрикнула она.

Темнота уже властвовала в коридорах сапфировой твердыни, но Кей еще мог разглядеть силуэт врага. Убийца стоял в десяти шагах от него. Кажется, ему с трудом удавалось держаться на ногах.

"Сейчас!"

Кей занял стойку и ринулся в атаку. Все в один удар. Убийца не собирался отдавать свою жизнь за так. Клинки блеснули в угасающем свете. Кей удивленно смотрел на обрубки собственных рук. Атака его врага была слишком быстрой и сильной для тяжело раненного.

-Игра окончена, Кей. Оу. Твой меч до сих пор во мне. Знаешь, он почти не мешает. Просто сердца там нет. Глаза не единственное, что мне заменили. Расположение внутренних органов, их структура, устойчивость... Все уникальное,авторская работа моего друга-некроманта. Не, ждал такого, да? Но вот как ты купился на искусственную кровь... Старый трюк. И кстати, тут совсем не темно... Просто твои глаза ничего не видят. Я успел поставить много хороших дебафов. Зрение, слух, чувство баланса... Без этого мечник не проживет в бою и пары секунд.

Кей бросился вперед, но упал от удара в солнечное сплетение.

- Атакуешь? Укусить меня что ли хотел!? Как говорилось в хоку, наверное эпохи Сенгоку, которое я лайкнул в ВиртКонтакт. "Самураи без меча, подобен самураю с мечом, но только без меча". - Кей попытался встать, но удар ногой в область виска снова опрокину его. - Хоку полный бред. С мечом и без меча - охрененная разница. А ты, наверное, совсем потерял слух. Зря я тут распинаюсь... Но кое-что, ты услышишь точно.

Эрмак крутил между пальцев красный листок дуэльной метки.

- Сейчас тебе будет сообщение от системы, Кей. И удар ножом от меня. Игра окончена.

17. Сделки и ставки.

Во всех фэнтези-играх есть места "гиблые" по сюжету.

Проклятые гробницы, запретные храмы и прочие стандартные локации. Но среди всех темных уголков Арканы, было место, которое игроки действительно старались обходить стороной. Крупный регион, со своими подземельями, деревеньками и городками, редко посещают даже герои высоких уровней. Его имя - Тонущий Лес.

Южнее имперских территорий климат становиться теплым и влажным. Рощи, луга и поля там сменяют болота, трясины, непроходимые чащи. Это царство деревьев-исполинов с густыми кронами, закрывающими свет солнца. Там где чаща сходится непроходимой стеной, раскинулся Тонущий Лес. Если описать его парой слов, то получится - жара, влажность, ядовитая гадость. Еще Тонущий Лес нельзя представить без вопросов типа "Когда следующий респаун?", "От чего это я умер?" и "А где мы щас вообще!?".

Сначала Тонущий Лес привлекал игроков набором уникальных квестов для школ "Демонолог", "Шаман" и "Целитель". Но дурная слава постепенно отпугнула путешественников. И дело тут совсем не в сюжете...

Сейчас через сплетения лиан Тонущего Леса прорубались двое игроков. На вид ничего примечательно. Трудно найти более обычных игроков. Снаряжение чуть выше среднего для прокачки под шамана. Дорожные плащи, чтобы не сожрали кровососущие. Сумки из дешевой кожи. Только вот в сумках у них лежали комплекты АФДешного снаряжения. Эти двое недавно прибыли из Ада для выполнения нескольких задач. С первой покончено. По следам подозрительного игрока уже шел убийца. Хотя методы Эрмака можно было назвать странными, цели он всегда достигал.

Для выполнения второй задачи гости из Ада направились в Тонущий Лес, филиал преисподней на поверхности.

Первым шагал игрок, персонаж которого выглядел лет на сорок. Бледную кожу уже покрывали морщины. Пепельные волосы долго еще не будут выдавать седины. А серые глаза, казалось, уже постарели. Стали тусклыми, скучающими и безжизненными.

Вторым шел парень, самой примечательной характеристикой которого был рост. Два метра минимум. Наверное, при создании персонажа он выставил рост на максимум. Теперь своей черной шевелюрой парень коллекционировал лианы, паутину и мелкую живность.

- Мистер Курц, это ведь здесь случилось? - Спросил идущий вторым.

- Зови меня так только в Аду. Здесь еще помнят это прозвище.

- Ладно, ладно. Понял, не здесь... - Парень удивленно разглядывал огромную бабочку, порхавшую среди лиан и

орхидей. Существо опускалось все ниже, пока не село на огромный красный цветок. Парень с любопытством наклонился, рассматривая насекомое. Он тут же скривился от отвращения. Между пестрых крыльев висело тельце, напоминавшее жирного рыхлого червя. Под его прозрачной кожицей были видны органы. Но самым отвратительным была голова, слишком похожая на человеческое лицо. Существо улыбалось, разглядывая человека перед собой. Время от времени оно высовывало тонкий длинный язык.

- Что за гадость... - Брезгливо процедил АФДешник. В его руке вспыхнул алый шип, длинной полметра.

- Нет. - Остановил его старший товарищ. - Джунгли умеют мстить. Не усложняй наш путь. - Парень тут с удивлением понял, что им почти не встречались агрессивные монстры и это в локации повышенной сложности. Но он уже привык, что его начальник знает больше, чем обычные игроки.

Парень нехотя развеял заклинание и продолжил путь, с отвращением вглядываясь в чащу.

- Здесь открывались врата Ада. Год назад. - Задумчиво произнес Курц, переступая через змеиную нору. Его спутнику начинало казаться, что за ними из чащи внимательно наблюдают. Оглядываясь по сторонам, он не заметил, как отстал от Курца. Тот же скрылся за зеленой паутиной лиан. Парень ускорил шаг, нагоняя спутника. За сетью лиан был скрыть темный проход с рукотворными гладкими стенами.

АФДшник не стал использовать фонарь или факел, а просто зажег боевое заклятье. В его руке появилось полутораметровое копье из мерцающей алой энергии. Тусклый красный свет упал на древние камни. АФДшник скрылся в темном коридоре, готовый отразить любую угрозу.

"Нет конца"

Было нацарапано на стене. Эта фраза повторялась несколько десятков раз. Поверх всего этого, огромными буквами было выведено.

"Разве это не конец"

АФДшник продолжил путь по коридору.

"Помогите", "они бросили нас тут", "вы ответите!", "мама".

Все здесь было исцарапано разным почерком. Впервые за все пребывание в Аркане АФДшнику стало не по себе. Он догадывался, что здесь произошло.

Курц стоял посреди коридора, молча наблюдая за существами в его конце. Они напоминали людей, наверное, даже были людьми. Просто слишком много поколений они жили в этих проклятых местах. Черты лиц исказились и деформировались.

Волосы почти вылезли. На позвоночнике, выступавшем из сутулой спины, росли шипы.

Закутанные в лохмотья, вооружённые копьями и духовыми трубками, они жались к стенам, внимательно наблюдая за движениями Курца. Одно из существ медленно направилось к игроку. Это был шаман в маске из рогатого черепа. Не доходя шага до Курца, он вытянул руки, как будто хотел осторожно коснуться игрока. Но затем шаман упал на землю и начал извиваться, словно червь на огне. Он смеялся и плакал, копошась у ног Курца.

Тот молча наблюдал за этой возней пару секунд, затем махнул рукой. Шаман понял жест и отполз с пути Круца. Остальные дикари бросились врассыпную, бесшумно скрошись в темных коридорах.

- Идем. Наша цель близко.

Они молча продолжили свой путь, который скоро привел их в место, освещенное редкими лучами солнца. Потолок руин здесь давно рухнул. Обломки плит лежали на полу. В центре зала находился огранённый, покрытый рунами камень. На нем лежал человек, одетый как бедный крестьянин. По его заросшему грязной бородой лицу ходили судороги. Их причиной были бледные искры, проходившие сквозь грудь несчастного. Над ним стояла эльфийка в темно-зеленом плаще. Ее белоснежные волосы спадали до самых плеч. Синие глаза сосредоточенно наблюдали за поведением жертвы, в которую она посылала электрические разряды.

Крестьянин перестал дергаться и поперхнулся кровью. Эльфийка тут же прервала заклинание. И подняла руки к небу.

- Великая мать. Богиня милосердия. Даруй этому несчастному свое благословение. - На распев прочитала она. С далеких небес на израненное тело снизошло зеленое сияние. Крестьянин задышал ровно и попытался встать, но молнии снова заставили его биться в судорогах, выкрикивая "Хватит, умоляю!"

Затем ритуал повторяется, раны заживают, и наступает время снова их нанести. Похоже эльфийка таким образом совершала служение божеству. Курц спокойно наблюдал за этим круговоротом, а вот лицо его товарища выражало недовольство. После третьего ритуала он сделал молниеносное движение. Алтарь вместе с жертвой пронзил насквозь шип из красной пульсирующей энергии. Заклинание вспыхнуло, разорвав на части камни и плоть. В эпицентре осталась лишь темная воронка, мерцающая алыми искрами. Эльфийка стояла на том же месте, окруженная коконом защиты.

- Эй! Мы здесь к тебе пришли. - Раздражённо окрикнул

девушку АФДшник.

- Догадываюсь. - Меланхолично ответила она.

- Супер. Иди сюда. Нужно поговорить. Знаешь кто мы?

- Вы из какой-нибудь гильдии?

- Из какой-нибудь? - Усмехнулся АФДшник. - Из гильдии, которую даже ты должна бояться.

- Понятно. И зачем вы здесь?

- Пригласить вас, Элирен. - Вступил в разговор Курц.

- Вот значит как... - Задумчиво произнесла Эльфийка. - Я сражалась против вашей гильдии при Редклауде. Вы это знаете?

- Отлично сражались. Поэтому мы здесь.

- У меня есть выбор? - Спросила она.

- Есть. Если вы откажитесь, мы просто уйдем. Принуждать не будем. Но вы не откажитесь.

- Откуда такая уверенность?

- Мы делаем очень выгодные предложения.

- Очень выгодные? - Горько улыбнулась она. - Дримы, Легион, АФД. Синий, золотой, даже черно-красный. Какой бы флаг не поднимала гильдия, все вертится вокруг двух слов... Уже не раз ко мне приходили и говорили "Настоящие деньги". Люди из гильдий считают, что после этих двух слов перед ними должны на колени падать. Извините. Я в этом не участвую.

- Ты сама не понимаешь, от чего сейчас отказываешься. - Снова вмешался в разговор второй АФДешник.

- Отлично понимаю. Но меня, в отличие от тебя, не устраивает роль "громила для грязной работы".

- Тогда пойми еще кое-что. - С вызовом процедил АФДешни. - Я могу отрубить тебе руки, ноги и забрать куда захочу.

- Нет необходимости, Крип. Элирен пойдет с нами добровольно. Дело не в деньгах. Даже настоящих. - Курц начал расхаживать по залу, сложив руки за спиной. Он теперь напоминал военного или следователя полиции. Лицо его при этом будто ожило. Глаза больше не излучали скуку. - Деньги никогда не интересовали вас. Начав играть, через месяц поле запуска сервера, вы не пытались получить реальную прибыль. Не вступали в гильдии, не заключали долговременные союзы. И что же вы делали все это время, Элирен? - Подойдя к эльфийке на расстояние шага, спросил Курц.

- Мне удавалось развлечь себя.

- Не сомневаюсь. Вы были одной из первых, кто открывал этот мир. Тогда гильдии еще не утвердились. Игроки временно объединяли для прохождения сложных локаций. Как звали дамагера вашей команды, устроивший первый рейд в западный храм Тонущего Леса? Напомните пожалуйста.

- У него было довольно интересное имя. Жаль что младшеклассники... - При этом Элирен посмотрела в сторону Крипа. - ...наводнившие игру, не могут выучить слово длиннее трех букв. Они называют его Зар.

- С тех про прошло много времени. Вы не изменились. Но найти команду все труднее. Сильных игроков расхватывают гильдии. Они не допускают излишнего риска. Настоящие деньги. Это их флаг. Но вы продолжаете играть. Оттесненная на задворки, лишняя, неприкаянная. Вы накопили столько сил. Но игра меняется. Свобода ускользает от вас.

- Вы правы. - Печально согласилась эльфийка. - Но лучше оставить себе крохи свободы, чем и в этой игре стать шестерёнкой механизма. Ходить на работу и подчиняться. Нет, мне этим уже осточертела настоящая жизнь.

- Я не отрицаю ваше мнение. Приняв приглашение, вы потеряете крохи свободы. Но свобода бессмысленна, если не позволяет достичь цели. Я предлагаю обменять свободу, ее жалкие крохи, на могущество, деньги и достижение вашей главной цели.

- Главной цели? У меня есть такая?

- Вы любопытны. Это направляет вас вглубь подземелий и храмов. Из любопытства участвовали в войне с АФД. Вам было интересно, что мы прячем в Редклауде. Новые впечатления, загадки, тайны. Так игра зацепила вас. Примите наше предложение и получите ответы... Есть тайны, о существовании которых вы даже не подозреваете. Например история случившаяся здесь. О ней есть статья на Википедии. Апрельское безумие. Не принимали в нем участия?

Элирен отрицательно покачала головой. Ее лицо приобрело настороженное выражение.

- Девять тысяч человек оказались блокированы в этом лесу. Без возможности покинуть игру или позвать на помощь. Их убивали, пытали, приносили в жертву. - Курц подошел к одной из стен храма и отодвинул часть лиан.

"Я больше не могу" нацарапала там когда-то дрожащая рука.

- Расправа продолжалась три реальных дня. Больше игровой недели. Многие из переживших это сошли с ума. Им снились кошмары. Казалось, что реальная жизнь всего лишь сон. Стоит очнуться и они снова окажутся здесь, среди утопающих в болоте развали, среди первобытной жестокости. Апрельское безумие грозило V-техно крахом. Были судебные разбирательства. Около миллиарда долларов потрачено на компенсации. Но что удивительно... Пресса почти игнорировала этот случай. Замяли. Забыли. Как это случилось? Ошибка программиста, сбой

системы? Все оказалось сложнее... Однажды в Тонущий Лес пришел игрок, которого здесь стали почитать как бога. НПС поклонялись ему. Из разрозненных племен, из обычных монстров они превратились в армию. Или скорее в дикую толпу кровожадных фанатиков. Примитивные религии склонны к жертвоприношениям... После этой истории, госпожа Элирен, вы должны задать несколько очевидных вопросов. Насколько разумны НПС, почему игрок, устроивший такую бойню, не был осужден или забанен, как удалось замять такой случай? Я дам вам время для окончательного решения. Прежде чем дать ответ, пойдемте со мной. Нас уже ждут.

Курц отправился прочь из руин, на этот раз он выбрал один из боковых тоннелей. Элирен молча следовала за ним. Крип шел последним. Он не скрывал злорадства по отношению к эльфийке.

"Думала все знаешь, а!?" Усмехался про себя АФДшник.

Вскоре они вышли на каменный балкон руин. Внизу раскинулось шевелящееся море из тел дикарей. Сотни, тысячи скрученных фигур тянули свои руки вверх. Они хрипели и кричали что-то, размахивая оружием.

- Посмотрите на них, госпожа Элирен. Люди часто винят Бога за то, что мир не совершенен. Человек получил власть творца и кого он создал? - Курц указал рукой на толпу внизу. - Убогие, безумные, жестокие чудовища... Они пришли сюда увидеть чудо. Я не разочарую их.

Курц закатал по локоть рукав плаща. Элирен увидела, что его кожу покрывает узор шрамов. Они объединялись в сложные рисунки, знаки, символы. Сейчас шрамы пришли в движение. Из них потекла кровь. Кровь воспламенялась, словно масло светильника. Скоро огонь полыхал вокруг Курца. Он вскинул руку, извергая вверх поток пламени и черного дыма. Раздался протяжный вой. Над джунглями пролетела огромная крылатая тень.

К вечеру Уртгард накрыла снежная буря. На улицах быстро росли сугробы, пытаясь накрыть дома вместе с крышей. Мы сидели в портовой забегаловке, у окна. Там, за стеклом, покрытым ледяными узорами, за стеной снежного вихря находилась наша следующая цель - команда под названием "Безымянные клинки". Что нам о них известно. Семеро наемников. Сегодня на старом складе они ждут встречи с заказчиком и будут ждать еще очень долго. Туда их заманил Эрмак. Судя по донесениям его шпионов, "Безымянных" преследуем не только мы. Наемники очень осторожны. Застать их врасплох будет тяжело, если вообще возможно.

- Противник, о котором мы ничего не знаем... - Задумчиво

произнес Кристофер, помешивая свою остывшую уху. Британец уже пол игровых часа ломал голову над задачкой "Безымянных". До сих пор ничего не съел. Я же был занят истреблением третьей тарелки. Деньги деньгами, а нервы дороже.

- Эй, а может весь склад поджечь? Пусть получат урона, раненые выбегут, тут мы их и возьмём. - Предложил я.

- Очень многое будет зависеть от случайности. С какой стороны они выбегут. Выбегут ли вообще или покончат с собой. Слабое заклинание можно сдержать щитом, а сильное кинет их на респаун. Мы не знаем хитпойты врага.

- Каков твой план?

- Я бы не назвал это планом. Наши козыри это ослепление и дым. Невидимость чтобы подобраться ближе... И еще детекторы. Там могут быть ловушки, заклинания или бойцы с маскировкой.

- Уже закупился?

Кристофер утвердительно кивнул.

- Детекторы я беру на себя. Твой демон может сделать заклинание с эффектом оглушения. Небольшой взрыв. Лучше серия взрывов направленная в голову.

- Хорошо. Сделаем.

Когда все приготовления были закончены, мы выпили зелья и скрылись в снежном вихре. Буран разбушевался очень кстати. Его завывания скрывали хруст снега от наших шагов. Следы быстро заносило, да и не разглядеть их за белой стеной. Наши плащи были пропитаны материалом, который не давал снегу к ним липнуть.

Контуры склада я разглядел только когда подошли к нему метров на двадцать. Старое, осыпающееся здание из почерневших досок. Уверен, что крысы и скрипящие полы идут в комплекте.

- В пятнадцати метрах справа, в сугробе. Еще участок стены, два метра от входа. И еще, и еще. - Прошептал мен Кристофер.

- Что там?

- Не знаю. Магические ловушки или сигналки. В любом случае не подходи. Держись рядом.

Мы продолжили путь. Дверь склада давно слетела с петель. Проникнуть внутрь не составило особого труда. Пол действительно скрипел и выглядел так, что вот-вот провалиться. Помещение склада было завалено ящиками и костями. Сначала я подумал, что это очередной намек на сильного монстра рядом, но останки слишком хорошо разложены. Тут ящичек берцовых, здесь упакованные в истлевшую бумагу черепа. В потускневших сосудах с формалином плавали разные гадости типа фрагментов кишок, каких-то опухолей.

"Ну да, это ведь город некромантов. Чего ты ждал. Склада

плюшевых котят?"

Они стояли лицом к входу. Все семеро, как по стойке смирно. Руки за спиной. Нас разделяло метров пятнадцать.

- Ну что? Слепануть их? - Прошептал я Кристоферу.

- Нет. Подождем.

Мы ждали минуты три. Безымянные даже не шелохнулись.

- Это приманка. Довольно слабая иллюзия. Настоящие за теми ящиками.

- Ослепить.

- План такой. Сейчас я брошу приманку в их сторону. Будет громкий звук. Затем ты ослепляешь. Бей заклятием четыре раза. Перед их укрытием, за ним. И еще раз через три секунды после первого удара. Затем используй взрывы для оглушения. Я собью им стелс при помощи одного свитка. Дальше сокращаем дистанцию. Сожжешь четверых, считай это победой.

- Хорошо.

- Начинаем.

Раздался резкий звук приманки. Я зажмурился и готовя ослепление. Две вспышки. Еще две. Затем множество небольших взрывов разметали ящики и кости. Треск старого стекла. Брызги. Так вот как пахнет формалин.

Я побежал вперед, выискивая цель. Какой-то удар сзади. Падаю вперед. Темнота.

- Вы погибли и были доставлены в ближайшую точку респауна. 9% текущего опыта потеряно. Вы не можете лишится уровня, но свободный опыт теряется с каждой смертью. - прозвучал мягкий голос из ниоткуда.

"Как! Когда я успел?!"

Я оказался на жесткой кровати в какой-то забегаловке. Хотел тут же рвануть обратно. Но толку то... Без манны я теперь много не навоюю.

Поднявшись с кровати направился в зал трактира. За стойкой дежурил скелетообразный дедок лет ста на вид.

- П-поражений горечь мало что перебить может. - Слегка заикаясь начал он хриплым голосом. - "Ледяное серебро" может. Вы з-заказывали его когда-нибудь.

- Извините. Наличных не имеем.

- П-печально. - Прохрипел старик, и хотел было чистить стаканы.

- Налейте ему за мой счет. - Раздался за спиной знакомый голос.

В дверях стояла Брунхильда, мечница из отряда Эрмака.

- Безымянные вас?.. - Спросила она.

- Ага... - Мрачно вздохнул я. Не знаю сколько градусов было в

"Ледяном серебре", но даже от ядрено-мятного запаха ударяло в голову. Я осторожно сделал первый глоток. Напомнило мятные леденцы. Похожее ощущение.

- Только сильно не пьяней. Тебе еще работать сегодня.

- Безымянные уже наверное сбежали.

- Да. Но Эрмак их найдет. А у тебя еще одна цель. Ангелы седьмого ада. Помнишь?

- Помню...

- Там все будет проще. У нас есть хорошая возможность. И еще... - Мечница извлекла из сумки увесистую флягу. - Отличное зелье повышения манны. Два литра.

Дверь таверны снова отварилась. На пороге стояли Энглинг и Кристофер, засыпанные снегом.

- Как они нас так? - Спросил я у британца.

- На складе их вообще не было. Закопались в снег у дверей. Без маскировки. Только с магией защиты от холода. Часть стены склада была иллюзией. Они ее убрали и расстреляли нас в спину.

- Хитро.

- Не очень. Можно было и догадаться.

- Ладно, хватит грустить. Брунхильда, что у вас там за план такой?

- Начнем с того, что тебе поменяют внешность...

В Утгарде много заброшенных домов. Раньше это был обычный город рыбаков, хоть и построенный рядом со старой крепостью некромантов. Но пара росчерков дипломатических перьев и Утгард из свободного города становится протекторатом Империи. Законы меняются под единый для всех провинций стандарт. А в Империи некромантия северного направления разрешена. Количество живых обитателей города постепенно начало сокращаться, а число немертвых возрастать.

В эту ночь под крышей одного из заброшенных домов Утгарда собралось сразу семеро игроков. Бесшумными тенями они ходили между обломков мебели, время от времени перебрасываясь фразами.

- Они точно придут? - Тихо спрашивал один из "Безымянных".

Второй молча кивал, внимательно наблюдая за улицей, через щели между досками забитого окна. Ирок все время не выпускал рукояти парных клинков. Еще несколько минут напряженного ожидания. Мечник у окна всматривается в белый вихрь, под завывания ледяного ветра. Он прислушивается и понимает, что свист ветра остался единственным звуком. Ни вопросов товарищей, ни тихого шелеста плащей. Стало слишком тихо. Игрок обернулся и тут же обнажил клинки. В доме было пусто. Остальные шестеро "Безымянных" исчезли, не оставив следа.

Мечник открыл меню игры. Выйти нельзя. Рядом враг. Осторожно ступая, безымянный использовал навыки следопыта. Он почувствовал приближение и атаковал. Взмах клинков рассек только воздух. Сам же мечник получил удар в область виска. Враг тут же ушел из поля зрения, скрывшись за спиной. Безымянный хотел резким движением развернуться, используя широкий рубящий взмах, но почему-то оступился. Голова кружилась. Сложно было удержаться на ногах.

Враг больше не атаковал. Он спокойно стоял в паре метров от безымянного, смотря на мечника змеиными глазами.

- Не делай резких движений. Вдруг ты упадешь на свой меч. И все. Встреча не состоялась.

- Встреча?

- Да. Я ваш заказчик. Пришел обсудить контракт. Разве не меня вы здесь ждали?

- Значит, заказчик? Где остальные?

- В кладовке, в отключке. Не волнуйся, мои друзья присматривают за ними. А то вдруг крысы или обморожение. Но хватит о мелочах. Для вас есть работа. Выполните - все ваши проблемы с Легионом решены.

- Слушаю...

18. Победная стратегия.

Когда я первый раз увидел командира "Ангелов седьмого ада", то чуть не спалил маскировку смехом. Звали мою цель просто Билл и Билл был эльфом. Острые уши, тонкие черты, все как положено. Только вот Билл был обрит наголо, но лысым не казался. Прямо от острых ушей и до солнечного сплетения висела роскошная борода. Она была тщательно заплетена в две косы. Одеяние Билла напоминало косуху. Ее украшали изображения змей, черепов и надпись.

"Надираем задницы во имя добра и справедливости".

Если кратко - мне встретился экземпляр эльфа-рокера.

- Заходи. - Пригласил меня Билл, открывая дверь своего номера. - Сядь на диван. Только не справа. Там я разлил соус.

- Ок. Приземлился на чистую площадку. - Сказал я, усаживаясь на старый диван. Атмосфера напоминала вечеринку у знакомого на квартире и к убийствам не располагала. Но работа есть работа.

Билл в это время разливал пиво по кружкам, в пол литра каждая. Протянув мне пенящейся напиток, он сел на стул рядом с диваном.

- И зачем пожаловал?

- Есть информация.

- Тогда я одно большое ухо.

- Тебя заказали.

Билл усмехнулся и отпил из своей кружки.

- И этим ты пришел меня удивить? Передай заказчику, что он выбрал ленивых ассасинов. Где все эти убийцы, снайперы, роковые красотки со стилетами под юбкой? Даже мясо вот... - Билл продемонстрировал мне недоеденную куриную ножку. - ...прислали не отравленное.

- Похоже, тебя это не беспокоит.

- Может, заказали старину Билла. Не впервой. Турнир пройдет, страсти утихнут и обо мне снова забудут.

- Тебя не из-за турнира заказали.

- С чего взял?

- Источник раскрыть не могу. Но поверь мне на слово, Билл.

Кому-то ты очень не нравишься.

- Насколько сильно? - Настороженно спросил эльфорокер.

- Они наняли аркольского поджигателя.

"Сейчас я даже не вру"

- Слышал. Фрик-огнеметатель. Пока вел себя как школьник, нашедший огнемет. Знаешь о нем что-нибудь?

- Да, удалось собрать немного инфы. - Вообще в школе я не был мастером сочинений, но вот когда дело доходило до объяснений и оправданий... Не считаю это просто враньем. Каждый раз как легенду придумываешь, особенно если подойти творчески. Почему бы и сейчас не сделать легенду. - Говорят... - Начал рассказ я, приглушив голос до зловещего шепота. - ...что он всегда был немного маньячен. Но раньше парень управлял маленькой гильдией и приходилось сдерживаться. По слухам он был влюблен в заместительницу. Правда, мутили они только в игре, так как из разных стран. Гильдия понемногу росла. Парень шел к успеху. Но однажды, в тесном коридоре подземелья, напоролся их отряд на каких-то головорезов. Те им "Гоните лут". Наш парень уже приготовился к бою, но получил ножом в спину. Его заместительница и другие офицеры решили скинуть лидера. А среди головорезов был настоящий парень той девахи. Дуэльных меток у них не водилось, и решили с парнем расправиться по-другому. Приволокли беднягу к порталу в ад, пинок под зад и здравствуй жаркая прейсподния.

- Шпионаж, заговоры... Сейчас я буду молчать с минуту, но не могу не высказать сове мнение... Не терплю этого гребаного дерьма.

Билл замолчал, получив минутный бан, а я продолжил сочинять историю поджигателя.

-Ну ты знаешь, что такое ад. Куча монстров...

- Буйство сил Хаоса бесконечно меняет его ландшафт. - Начал мне подсказывать демон. - Любой смертный там просто жертва: демонов, огненных смерчей и собственного безумия.

- ...еще ландшафт меняется, отовсюду грозит опасность. Как выбраться он не знал и пытался просто выжить. Другой бы давно забил на персонажа. Но он не сдался. Нет... Каждый день по шесть-восемь часов в игре. Забросил учебу, друзей и только качался, качался, качался. Он полгода скитался по аду, от первого круга до четвертого. Собирал квесты, о которых мы даже не слышали. Теперь он вернулся на поверхность и все сделает, чтобы отомстить. А сейчас поджигатель стал наемником. Работает не за деньги. Ему нужна информация о старых врагах.

"Ладно, пора заканчивать".

- Возьму немного курочки. - Я потянулся вперед, вместо еды

хватая запястье Билла.

"Жертвоприношение огню".

Все вышло быстро и просто. Я выпил эликсир невидимости, левитации и распахнул окно. Вокруг дома Билла десятки охранников. Но я уйду на высоте метров ста от земли.

Полет сквозь снежный буран занятие как оказалось довольно однообразное. Уже через пару минут я не понимал, где нахожусь, и просто старался убраться подальше с места преступления.

- Я полон кипучего ожидания. - Заговорил демон.

"Чего же ты ждешь?"

- Хочу снова управлять. Смотреть и комментировать надоело.

"Разберемся с турниром - я выйду из игры... Черт. А сколько сейчас времени?!"

Похоже я в игре уже часов пять-шесть. Накрылась первая пара завтра, да и вторая... Полный тревожных мыслей об учебе, я начал снижаться.

"В гостях у призрака" Так называлась забегаловка, в которую меня занесло респауном. За одним из столиков сидели Кристофер с Энглингом. У барной стойки обосновалась Брунхильда. Судя по количеству бутылок вокруг нее - крепко так обосновалась. Скелетообразный владелец монотонно полировал стакан, мутный как прошлое наших олигархов. Атмосфера здесь царила унылая.

- Успех! - Громко и жизнерадостно произнес я. Но унылая атмосфера не испарилась. Похоже, все уже знали какую-то плохую новость. - Что такие мрачные?

- Безымянные исчезли. Ни следа. - Объяснил ситуацию Кристофер. - Турнир через три игровых, на рассвете.

- Понятно и неприятно. Но что делать... - Прошёлся к их столу я. - Шанс был неплохой, стоило попробовать.

- Был шанс!? Аха! - Услышал я за спиной голос Брунхильды. - Нет никаких шансов. Шансов не было с самого начала. Только план...

- Она тут все время пьет? - Шепотом спросил я у Кристофера.

- Уже третий час. Без перерыва.

- И даже без закусок. Сурово.

- Только план! - Продолжила мечница. - События идут по сценарию. Вы облажались?! Нет. Просто переходите на другу ветку сюжета. Победили вы, проиграли вы... Без разницы. Тот, кто это затеял всегда в выигрыше. Так составлен сюжет... - Она с трудом поднялась и развернулась к нам. - Я здесь, чтобы сказать вам... Не все потеряно. Деньги еще можно получить. Примите участи в турнире, задайте там безымянным и деньги ваши...

- Мы не регистрировались или вы уже это предусмотрели. - Ответил ей Кристофер.

- Какой умный милый мальчик... Конечно... Конечно все в плане уже есть... Вы не можете войти как новая команда, поэту вступите в зарегистрированную.

- Вы заранее зарегистрировали для нас лже-команду?

- Нееееет... Так слишком скучно или мы просто не догадались... Не помню уже. Вам придется найти дерьмовую, слабую команду... Такую, что примут вас от безысходности. Или заставьте их взять вас! - Брунхильда сжала кулак и подняла его вверх. - Угрожайте! Шантажируйте ну и так далее... - Она взяла с барной стойки запечатанный конверт. - Список всех команд, их средние уровни, вы знаете что делать.

Передав конверт Кристоферу, она бухнулась на стул и подняла бутылку.

- За победу!

- Удачи. Надеюсь, тебя доведут до дома...

- Времени мало. Три часа до турнира. Надеюсь, вы поняли чего я от вас хочу, и почему вам это придется сделать. - Сказал змееглазы, нависая над командиром "Безымянных". Беглый мечник сидел на поломанной кровати. Из-за дебафов он еще плохо держался на ногах.

- В общих чертах понял... - Ответил безымянный, массируя виски. - Ты нанял нас, чтобы убить тех, кого нанял, чтобы убить нас. Так?

- Почти. Есть одна важная деталь. Вроде мелочь, но все решает. Я нанял их, чтобы убить вас. Я нанимаю вас, чтобы стереть их, убить насовсем.

- Даже так... А какие гарантии, что ты не избавишься от нас?

- Гарантия только одна. - Улыбнулся змееглазый. - Моя жадность. За ваши головы назначена награда. Самим великим Легионом. Я получу ее. Не сомневайтесь.

Эрмак схватил безымянного за руку и рывком поднял с кровати.

- Пойдем. Покажу тебе сценку.

Они спустились на первый этаж. Там, на старых деревянных досках сидели связанные безымянные.

- Смотри. - Эрмак указал на одного из пленников. - Это ваш снайпер? Да, он самый. - Убийца подошел к лучнику и быстрым движением перерезал ему горло. Командир безымянных не вмешался. Он уже заметил, что связанных было семеро. Среди пленников сидел он сам.

- Теперь займусь тобой. Хочешь, вырежу узорчик. Ты посмотришь. Может понравиться. Сделаешь тату потом.

- Реалистичные подделки.

- Другими Легион не обмануть. Хорошо, что трупы исчезают.

Нет патологоанатомов, экспертов. Мне нужно просто отскриншотить ваше стирание и награда моя. Доказательством будет экипировка. Но я жадный. Одной награды мало. Вы еще месяц работаете на меня. Конечно, сменив внешность. Как такой вариант?

- Устраивает. Но есть вопрос... Почему мы? А те трое... Их тоже преследуют, тоже награда... Почему ты не предложишь такой план им?

- Эверест. Ты много знаешь об Эвересте? - Неожиданно спросил Эрмак.

- Самая высокая точка Земли.

- Это все знают. Когда мне было семь, я открыл для себя чудеса википедии. Это было нечто. После всех детских книжек, детских мультфильмов и детских игр, я немного узнал о реальной жизни. Итак, Эверест. Высочайшая вершина мира. Почти девять тысяч метров. И несколько сотен трупов. По ним даже ориентируются в пути... В сем лет я выяснил, что все погибшие альпинисты еще там. У вершины, которую не покорили. Иронично. - Эрмак подошел к уцелевшему окну старого дома и стер ледяные узоры. За стеклом крутился белый вихрь стужи. - Я тогда удивился. Почему их не убрали? Почему не похоронили? Ответ прост... Высота. Там мало кислорода, чудовищный ветер и без снаряжения не выжить. Двигаться на такой высоте - то же самое, что бежать под водой... А тащить чужой труп или раненного? Один британец умирал в расщелине у вершины около суток. Мимо него прошли сорок человек. Съемочная группа пыталась взять интервью. Я не шучу. Они шли мимо, потому что понимали. Он еще шевелиться, разговаривает, но уже мертв... Те трое, такие же. Они обречены. Вам еще можно помочь... Им - нет. Но если бы я шел мимо того британца на вершину... У каждого альпиниста есть нож. Они бросали раненного на верную смерть. На медленную смерть. Я не такой. Надеюсь, ты тоже. Держи.

Эрмак протянул безымянному три дуэльный метки.

- Иди. Добей мертвецов.

- Еще! - Выдохнула Брунхильда, ударив пустым стаканом по барной стойке.

Скелетообразный старик потянулся за новой бутылкой. Дверь таверны тихо скрипнула. На пороге показался гном-подрывник.

- Привет, я тут отдыхаю... - С трудом произнесла Брунхильда. Ее хвост беспорядочно дергался из стороны в сторону.

- По-моему ты перебрала с отдыхом? - Скептически произнес гном, убирая от мечницы стакан.

- Подожди... Все нормально... - Запротестовала она. - Это не настоящее опьянение... Вот перезагружусь...

- Вот и перезагрузись.

- Не хочу. Я зря, что ли пила?

- Зря. Начнешь опять делать глупости. Одну жертву ты отпустила. Вторую тебе не простят. Хвостом не отделаешься.

- Я ничего... - Начала девушка но сбилась с мысли. - Я не подсказывала им... Передела его сообщение слово в слово.

- Вот и хорошо. - Гном подсел ближе, приобнимая ее за плечо. - Не принимай игру близко к сердцу. Эти трое с самого начала просто цель. Из цели нужно выжимать все что можно. Потом избавляться. Подумай... После того, что мы уже сделали это ерунда. Помнишь испытание на вступление?

- Слишком хорошо помню...

- Да уж... Это все игра, но иногда бывает не по себе. - Почесал короткую бороду подрывник. - Я три месяца ходил в одной группе. Потом нас пригласили в гильдию. Контракт бы - залюбуешься. Мы и согласились. А дальше ты знаешь. Каждому по комнате в смертельной локе. Победитель вступает в гильдию, как убьет остальных. Эрмак мне потом рассказывал, что только в одной группе за всю историю испытаний дружно отказались. Достаточно одного предателя и начинаются дуэли... Испытание выглядит мерзопакостно, но без такого в нашем деле никак. Когда кидаешь тех, с кем давно водишься, какой-то барьер вот здесь - Гном указал пальцем себе на лоб. - ломается. После кидать обычных жертв уже не трудно. Кстати, а сколько в твоей группе согласились убивать?

- Я была единственной... - С толикой грусти произнесла Брунхильда и опустошила стакан. - Единственной, кто не пошел убивать... Я осталась в комнате, а они приходили сами. Кто-то сначала оправдывался, как нужны деньги... Другие нападали из маскировки... И каждый раз я думала "Ну этот точно последний... Не могут же все мои друзья быть такими уродами...". Эй старик, наливай еще!

19. Мертвая сталь.

До турнира "Мертвая сталь" оставалось два часа и тридцать четыре минуты. Лабиринт уже возвышался над заснеженной равниной. Он выглядел как огромная башня из хаотично сплавленных между собой ледяных глыб. Венчали конструкцию шпили, напоминавшие зубчатую корону. У подножия лабиринта уже давно были возведены изо льда и снега небольшие строения, дома, целые дворцы. Здесь ждали начала турнира прибывшие команды. На каждого участника приходилось трое стражей из гильдии-организатора или наемников. Команды специально распределяли по разным строениям, чтобы избежать столкновений. Но были места, где участники могли встретиться

лицом к лицу. Например, небольшая закусочная у самых ворот лабиринта. Ее владелец отдавал половину прибыли организаторам и обладал монопольным правом кормить нервничающие пред началом команды. Безымянные сейчас входили в число клиентов. Их группа обосновалась в углу и грелась чаем.

- Может напасть на них прямо здесь? - Тихо прошептал один из них командиру.

- Нет, Эбот. Есть две причины, по которым нападать здесь не следует. Во-первых, дуэльные метки. Будут вопросы. Организаторы даже могут заинтересоваться нашими личностями. Такой вариант сразу отпадает. Во-вторых...

- Всем здрасте! - Прервавший безымянного крик, принадлежал высокому парню с красными волосами и татуировкой черной цепи вокруг шеи. Этот шумный игрок, только вошел и тут же захотел внимания. - Вот и наши соперники! - Окинув взглядом зал, сказал он. За его спиной появился закованный в темную броню воин, на вид лет тридцати, хотя длинная борода сильно старила. - С кем будут проблемы, Арктус? - Спросил красноволосый у спутника.

- Сейчас тяжело сказать.

- Так давай познакомимся поближе! - Усмехнулся красноволосый.

- Это кто еще? - Прошептал один из безымянных командиру.

- Бади. Команда - "Золотой парень". Донатор. Персонаж куплен. Спутники - наемники из "Черных рыцарей". Ребята опытные и опасные. Их гильдия других не выставляет. А вот заказчик им попался... - Безымянный замолчал, понимая, что назревает конфликт.

Бади подошел к группе игроков. Между них была четырехрукая нага, задремавшая у стены. Багровые волосы, красно-черный узор чешуи. Бади подошел к ней.

- Охренеенный пет! - Улыбнулся он и крепко ухватил нагу за левую грудь. Сам Бади тут же был крепко обхвачен красно-черным хвостом и поднят в воздух на полметра. Сопровождающие донатора и стоявшие с нагой схватились за оружие.

- Отпустите его. - Спокойным тоном сказал черный рыцарь Арктус. - Он не знал, что вы игрок.

- Если кто-то не знает о возможностях игры, это его проблема. Право приставать к встречным это не дает. - Презрительно щурясь, ответила нага.

- Тем неимение мы советуем отпустить нашего заказчика. - Более жестким тоном сказал рыцарь.

Нага выполнять требование не собиралась. Бади хрипел и

дергался в ее объятьях. Похоже, обе группы собирались драться.

- Магнус, подними защиту. - Пошептал своему магу командир безымянных.

В комнате резко похолодало. В нее как будто ворвалась метель, бушевавшая снаружи. Светильники вдруг погасли. В полутьме стало видно, что комнату заполнил ледяной туман, слегка мерцавший голубым.

- А вот вторая причина, почему не стоит драться здесь. - Прошептал лидер Безымянных.

- Приветствую, участники.- Раздался звонкий голос со стороны входа. - Не пугайтесь, этот туман просто гасит быстрые движения и заклинания. Ну да, он холодный, неприятно. Но я скоро уберу его. Сначала познакомимся. Меня зовут Сид. Я из гильдии "Некронтир", организаторов турнира. - Говорящий вышел на середину комнаты, и его стало возможно разглядеть. Одет в белую мантию со стальными усилениями в виде пластин и черепов. На голове высокий ирокез. - Дамы и господа. - Вежливо продолжил он. - Там вот. - Организатор указал в сторону входа. - Уже растет лабиринт для турнира. Чтобы он возник, разработчики старались, создавали алгоритмы случайного построения карт... Многие игроки будут наблюдать за турниром как зрители. Ставки даже делались. Давайте не будем подводить их. Подождите немного и бейте друг друга там, в лабиринте. Уважайте чужой труд! - Сочувственно воззвал он. - Терпеть осталось... - Парень с ирокезом обернулся и кажется кого-то увидел. Тон его тут же изменился, стал холодным, пафосным. - И запомните, играть с нами - бросать вызов самой смерти!

- Достаточно. - Прозвучал надменный голос. Туман исчез и можно было легко разглядеть вошедшего. Ровные локоны белых волос, спадали до плеч. Черное одеяние из демонического шелка украшал узор тысяч алмазных звезд. Бесчувственное лицо выражало терминальную стадию самодовольства. Одной рукой он опирался на двухметровую косу. В другой сжимал цепь, которая кончалась ошейником. Ошейник был надет на девушку, шедшую за некромантом. Кроме ошейника на ней были металлические "латы", больше напоминавшие железный купальник. Ее можно было назвать очень привлекательной, но образ портил мертвые, пустые глаза. Хотя некоторым именно такие нравятся.

- Все здесь. - Процедил некромант. - Придя сюда заключили договор. Вы участвуете в священном ритуале. Ваша кровь - жертва. Пролейте ее в нужный момент. До этого сдерживайте свой низменный инстинкт убийства. - С этими словами некромант удалился.

- НПС? - Шепотом спросил маг у лидера Безымянных.

- Нет, бывший ролевик. Офицер "Некронтира" Вильгефорц, помешенный на отыгрыше. Заставляет подчиненных зубрить историю. Борется с геймерским и просто человеческим языком. Некромант должен говорить как некромант.

-Извините дамы и господа. Офицер Вильгефорц не хотел вас обидеть. Просто у него особые представления о правильной игре. - Начал оправдывать начальника Сид, почесывая ирокез. - Вы бы знали сколько я с ним воюю из за прически... Ну ничего. Директор школы не смог, преподы в универе, родители и у него не получится. Я удаляюсь. Не ссорьтесь, пожалуйста.

Игроки больше не готовились к бою. Бади отошел к своим охранникам, потирая шею. Лидер черных рыцарей продолжал мерять соперников тяжелым взглядом.

- Вы немного ошиблись. - Мягко обратился он к заказчику. - Если получить некоторые достижения, можно начать игру с расширенным набором рас.

- Ухрр. - С хрипом выдохнул Бади. - Арктус... Начнется игра, поруби ее на куски.

- Если это будет дополнительным оплачиваемым условием. - Ответил наемник.

Команды соперников разошлись по углам.

- Как помните наша цель не победа, а уничтожение цели... - Прошептал командир Безымянных своим. - Если найдем союзников и пообещаем им помощь в турнире, это повысит шансы.

"Буря мглою небо кроет, вихри снежные крутя". Вспомнилось мне. Вокруг нас как раз творилось нечто подобное. До турнира оставалось меньше трех игровых. Мы ехали на место проведения, купив в городе нечто, напоминавшее огромный скелет лошади, скрепленный металлическим деталями, с прицепленным седлом. Управлял этим чудом некромантской мысли Энглинг. Я устроился на заднем сидении, выполняя две функции: был готов поджечь любой подозрительный транспорт идущий на сближение и заодно слушал правила турнира от Кристофера. Все сводилось к следующему - соревнование походит в ледяном лабиринте, который система каждый раз генерирует случайным образом. Но он всегда состоит из десяти этажей с переходами-порталами. На третьем, шестом и девятом нужно отыскать какие-то осколки. Потом забраться на десятый, чтобы положить их в специально отведенное место. Из осколков начнет выплавляться корона. Это займет десять минут. Победит тот, кто наденет готовую корону. В чем сложности? Во-первых, осколки на всех общие. Так что нужно найти их или скорее отобрать у других. Во-вторых, побеждает не тот, кто создал корону, а тот, кто первый одел. Как только три

осколка окажутся на вершине, все команды ринуться туда.

А теперь на счет денег. В письме Эрмака кроме информации оказались дополнительные условия. Если устраним Безымянных, получим только две тысячи, причем разобраться с ними нужно лично. Если жертвы убьются об какую-нибудь стенку, то заслуга не наша и оплата отменяется. Четыре мы получим только при условии победы в турнире. Но если победим, то что случилось с Безымянными уже не имеет значения.

- И это очень подозрительно. - Рассуждал Кристофер. - Я почти уверен, что Эрмак лжет. Он специально не дал нам второго шанса с Безымянными.

- Не хочет платить?

- Скорее хочет двойную работу за туже плату. На турнирах популярна тактика "Темной лошадки". Регистрируется слабая команда, оставляя свободные места. Таких запишут в аутсайдеры. Затем к ним присоединяются несколько игроков сильнейших в своем уровне.

- Они ставят на эту команду и в случае победы получают крупный выигрыш. - Догадался я. - Думаешь, Эрмак поставит на команду, к которой мы присоединимся?

- Возможно. И не только на нас. Он знает, что Безымянные сильны, но малоизвестны. На его месте, я бы ставил на обе команды. Выигрыш покроет затраты.

- Может это имела ввиду мечница?

"Тот, кто это затеял всегда в выигрыше..." Вспомнились мне ее слова.

- Вероятно. Теперь поговорим о поиске группы. Нам подходят четыре команды. "Джокеры", "Винсент Вега", "Стражи принцессы" и "Команда Рена". Во всех меньше десяти игроков, у всех нет и шанса на победу.

- Зачем они вообще идут?

- Интерес, тренировка или просто идиотизм - причин может быть много. Если команды идут для получения опыта, то часто опаздывают. Зайти в лабиринт можно когда угодно после объявления начала турнира. Опоздание серьезно снижает шанс на победу. Но есть и преимущество. Сразу после объявления начала на первом уровне разворачивается массовое сражение. Опоздание позволяет избежать встреч с другими командами. Но для нас это не выгодно. Нужна команда с недобором, которая выступит сразу.

- Понятно. Только знаешь... Мне в голову пришла одна мысль... Наверное я не смогу участвовать в турнире.

- Что!? - Давно я не видел на лице Кристофера удивления, ничего ему полезно разнообразить эмоции.

- Я в игре уже слишком долго. Устал. Да и нужен ли я здесь?

Демон уже ждет не дождется - побегать, повоевать.

- Я помню его первый опыт боя. - Усмехнулся Кристофер. - Тогда он считал нужным громко объявлять о каждой своей атаке.

- Тогда мне не требовалось хитростей для победы. Превосходство в силе решало все. - Прозвучали в голове оправдания демона.

"Мне ты это зачем говоришь? Я не против тебя выпустить"

- Кристофер, демон может учиться. Он видел моими глазами все бои. Создавать заклинания может быстрее моего.

- Помнишь, зачем мы участвуем в турнире? А для демона наша цель не мотив. Он хочет только развлечься.

- Не волнуйся. Я за него ручаюсь. - Британец продолжал говорить какие-то аргументы, но меня уже занял диалог с демоном.

"Слушай, ты можешь пару часов делать, то, что говорят?"

- А ты дай мне хороший мотив. - Хитро прошипела тварь.

"Давай так. Победишь в турнире, получишь пару игровых дней полной свободы. Сольешься по глупости - перед выходом из игры, буду садиться в какую-нибудь антимагическую тюрьму. Наверное, такие есть".

- Значит цель только победа, а как я этого достигну, без разницы?

"Да. Тогда удачи на турнире".

Я открыл меню и вышел из игры, но покидать виртуальную реальность пока не собирался.

Прошло уже двадцать минут, и я никого не испепелил. Здесь конечно испепелять почти некого. Только я, ты, жрец и костяная лошадь. - С уходом Алексея, демон еще ни разу не замолк. - Знаю, ты недооцениваешь мою способность принимать логичные решения, сдерживать собственные желания. И что забавно? Я тоже самое думаю о тебе. Обо всех смертных и игроках. Вы взяли у смертных самое худшее - их мышление. Людям еле хватает сил удерживать в голове одновременно два три сильно упрощенных образа. А память? Один мой знакомый, попав сюда из Ада, ходил по улицам и читал мысли людей. Он думал, что все будет занято богатствами, размножением и бессмертием. Ну за что там люди обычно продают душу... Но почти одна треть думала о дверях! Закрытых или не закрытых дверях. Это произошло с ними меньше часа назад. Они сами это делали и все равно сомневаются закрыли или нет проклятую дверь!

-Пожалуйста, не отвлекайся и смотри по сторонам. - Без надежды на успех внушения, сказала я.

- Ты не слушал? Я могу говорить, смотреть по сторонам и жонглировать горящими факелами одновременно. Другое

мышление, другие пределы.

- Хорошо. Но у меня пределы меньше. Я не могу одновременно слушать тебя и обдумывать тактику.

- Уступаю твоей слабости. Хотя тактика очевидна. Нужно захватить один осколок и остальные команды не смогут закончить испытание без нас. Им придется искать. Мы сможем заманивать, расставлять ловушки и ждать. - На этой реплике демон наконец замолк.

Его последние слова настораживали. Если презрительные реплики в сторону смертных могли быть записаны, то сейчас он рассуждал о текущих событиях...

"Это слишком сложно для искусственного интеллекта. Или они внесли ответы для типовых ситуаций. Турнир на поиск предметов, засада и так далее, а машина только распознает ситуацию и выдает реплику, добавив нужное название."

Впереди уже показалась ледяная громадина лабиринта и мелкие строения у подножий. Когда мы приблизились к месту проведения,к нам навстречу выехал всадник на шестилапом скелете. Организаторы решили выяснять, кто и зачем хочет проникнуть на турнир.

- Добрый вечер - приветствовал он, подъезжая вплотную. - Марко из гильдии Некронтир. Вы участвуете в турнире?

- Хотим присоединиться к неполной команде в качестве наемников. - Ответила я.

- Почти все команды укомплектованы. Вряд ли у вас шансы есть.

"Он подозревает в нас охотников за участниками".

- Мы точно заем, что есть неполные команды. Если вы расскажите нам, где их можно найти, то сразу начнем переговоры. В случае отказа, мы уйдем. Я понимаю ваши подозрения, но атаковать кого-то под защитой Некронтира бессмысленно.

- Вообще-то информация об участниках как бы засекречена. Ладно, что уже вы знаете о неполных командах, но еще мне предлагаете вам слить инфу...

- Эй! - Улыбнувшись вступил в разговор демон. - Если ты сейчас на скажешь, где искать неполные команды...

"Только не это!" Промелькнула в голове мысль полная отчаянья.

- ... то я не дам тебе вот это золото. - Демон достал из сумки пригоршню монет. - Подумай. Мы хотим знать о неполных, самых слабых командах. Кто заплатит за смерть слабаков. - Судя по выражению лица некромант начал колебаться. - А ведь здесь много золота. - Продолжал демон. - 79 монет. Я бы Достал

больше, но в руки не помещается. Предлагаю 158.

- Ну что ж. 158 это много за информацию о неполных. Но раз предложили, то возьму. Таких команд зарегистрировалось семнадцать. Но большая часть уже укомплектовалась.

"Искусственный интеллект пытается купить информацию? В это я могу поверить. Опять же - стандартная ситуация. Но он логически аргументирует взятку. Слишком сложно для алгоритма..."

Демон вызывал у меня все больше подозрений. "Актер? Кажется за некоторых сюжетных НПС играют актеры. Но это персонажи уровня королей или легендарных героев. Может админ решил повеселиться?"

- Это мы знаем. Кто из неполных уже прибыл на турнир? - Спросила я.

- Пока только "Стражи принцессы". Но я бы не советовал...

- Почему?

- Скоро поймете. - Улыбнулся некромант. - Хотя если нужно срубить денег, может это отличный вариант. Посмотрите сами. Хотите я вас представлю.

- Необязательно.

- Да ладно. - Посмеиваясь, ответил организатор. - Так вы произведете впечатление. Идите уже за мной.

Снежная буря утихла к рассвету. Мы ехали между ледяных строений, поблескивавших в первых лучах солнца. Многие команды уже прибыли. Они ждали начала турнира или возможности уменьшить количество конкурентов. Навстречу нам выехал еще один некромант, с прической-гребнем, какие носят панки.

- Что там было, Сид? - Обратился к согильдийцу наш сопровождающий.

- Да бред. Один решил полапать грудь, не спросив мнения владелицы. Как его система не забанила... А кто с тобой?

- Наемники в неполные. Хотят стать стражами принцессы.

- А давай я с вами.

- Только не смейся громко.

"И почему им так весело?"

Ухмылки некромантов внушали опасения. Неужели стражы принцессы состоят из неадекватов.

- Вот мы и на месте. - С этими словами наш сопровождающий спешился и указал на одноэтажное строение. - Не стесняйтесь, проходите.

Первыми вошли некроманты, затем я и демон, Энглинг замыкал процессию. Мы оказались в тесной, слабоосвещенной комнатке без мебели. По ледяным стенам шли трещины. Видимо

некроманты пытались сделать многоэтажный дом, но ошиблись в расчетах. Строение начало трещать по швам, и они бросили его на пол пути.

- Так, вы кто? - Перед нами появилась высокая девушка с длинными, ярко желтыми волосами. Мне сразу в голову пришла мысль, что если локоны спадают ниже пояса и не стянуты, это должно мешать в бою. Одета она была в легкую стальную броню с гравировкой короны. За деньги потраченные на гравировку и золотое напыление можно купить защиту мощнее.

Даже этого первого впечатления достаточно, чтобы понять - все плохо. Остается только выяснить насколько все плохо.

- О прекрасная принцесса. - Торжественно начал некромант. - С нами есть несколько могучих воинов, которые хотят присоединиться к вам.

- Хм... А они сильные? - Серьезно нахмурившись спросила принцесса.

"Она не понимает, что над ней смеются?"

- Они прошли тяжелый путь до этого волшебного лабиринта и достойны служить вам.

- Хм... - Девушка нахмурилась сильнее и пристально меня рассматривала. - Сильные воины нам нужны. Но вы вступите в мою гильдию. Я ее недавно сделала. Она так же называется как и команда - "Стражи принцессы".

- Раз госпожа согласна принять этих воинов, то мы пойдем поднимать мертвецов, воровать детей и делать прочие некромантские дела.

Организаторы покинули потрескавшееся строение, едва сдерживая смех.

- Ну вы как? - Спросила девушка.

- Мы присоединимся к вашей гильдии. - Согласилась я.

- Вот. - Она протянула мне три амулета с гравированной короной. Не зачарованные. - Это значки, что вы в моей гильдии. Надо их носить. Хорошо?

- Да.

- Как тебя зовут?

- Кристофер.

- А меня принцесса Лиза. Я так записалась. Называть меня можешь принцесса. Пойдем я вас с другими познакомлю.

В соседней комнате было еще двое. Маг в робе рассчитанной на уровни ниже десятого и высокий парень с двуручным топором. Он носил броню чуть посильнее.

- Это Питер. Он мой брат. - Указала принцесса на парня с топором. Тот помахал нам и улыбнулся.

- Я тоже твой брат. - Обижено сказал маг.

- Ну ты типо как брат. По сюжету. А Питер настоящий.

- Ну тогда и меня представляй братом. Зря мы что ли все придумывали?

- Хорошо. - Раздраженно сказала принцесса. - Это Северус, он тоже мой брат. В детстве его украл волшебник и насильно сделал своим учеником. Я хотела его спасти...

Принцесса говорила еще долго, рассказывая историю какой-то выдуманной войны. Мне уже стало ясно, почему некроманты так реагировали.

"Им лет по шесть, если не меньше..."

- Это вся команда? - Спросила я. По записям Эрмака их должно быть четверо.

- Нет. Еще есть Айду. Он вор. Скоро придет.

Айду действительно скоро пришел. С первого взгляда было ясно, что он создаст проблем больше чем принцесса и ее братья. Айдо немного шатало. Он выглядел как полный мужчина лет тридцати. Серые глаза его беспорядочно моргали. Пальцы непроизвольно дергались. Мимика плохо синхронизирована.

- Вы пили?

- Я?! - Промычал Айдо. Его левый глаз успел моргнуть целых три раза. Правый оставался открытым.

- Вы пили в реальности перед игрой. Вы знаете, что это вредно?

Я была даже удивлена. Употреблять большие дозы алкоголя перед погружением опасно. Об этом при первом запуске объявляют все модули. Мозг под воздействием больших доз алкоголя работает иначе. Модули не рассчитаны на это. Возникают сбои в играх. А главное появляется риск вернувшись в реальность получить нервный тик или судороги на пару месяцев. Во многих играх присутствовал виртуальный алкоголь. Он вызывал симптомы схожие с настоящим опьянением, но был безопасен, вреда здоровью не причинял и помогал экономить. Пить в реальности, перед погружением верх глупости.

- Н-ннда. Пил я. - Ответил Айдо. - Эт нормально. Я давно так. Вообще крут-тто. Вроде берешь водку, а в игре штырит как от спидов.

- Они ведь очень глупые? - Прошептал мне демон.

- Они еще дети.

"Дети и алкоголик. Страшный сон, а не команда".

- Так. Давайте и вам сюжет придумаем. - С очень серьезным видом произнес Северус. - Ты. -Указал он на демона. - будешь нашим дядей, который...

- Не буду я вашим дядей. - Перебил его демон. - Я исчадие зла, воплощение извечного Хаоса. Пришел в этот мир сеять

разрушения и погрузить его в пламя бесконечной войны.

- Так нельзя. - С завистью ответил Северус. - Ты такую крутую историю придумал. Но ведь у тебя нет способностей всяких.

- У меня множество способностей. - Ухмыльнулся демон в ответ.

"Только не демаскируй нас..." Но демон удивил меня и не стал бросаться огнем.

- 976 прибавить 17543, все это умножить на 5894, будет 109150968. У тебя так не получиться.

- Я просто еще миллионы не прошел в школе. - Обижено ответил Северус.

- Хватит ссориться. - Вмешалась принцесса. - Ладно, пусть он будет злодей, если хочет. Тогда ты. - Принцесса указала на меня и стала еще серьезней. - Будешь моим женихом. Ну по сюжету. А так делать ничего не надо. - Смутившись добавила она.

"Они просто дети и пытаются играть, как могут. Но это будет сложный турнир..."

- До начала турнира осталось минут десять. Почти все команды собрались у лабиринта. Если что, я предупредил. - С этими словами организатор вышел из дома, в котором разместились "Джокеры". Команда в лабиринт не спешила. Все восемь участников собрались в круг и обсуждали стратегию. Они не выглядели напряженными или взволнованными.

- А что еще падает со стражей? - Спрашивал кто-то у лидера.

- Ну как повезет. Вроде иногда роняют зачарованную бижу. Еще я на вики читал...

- Тук-тук. Здесь готовится к покорению лабиринта команда "Джокеры"?

Игроки обернулись, ожидая увидеть кого-то из организаторов, но в дверях стояла компания вида довольно странного. Первым шел маг, одетый, мягко говоря, не по погоде. На нем была легкая накидка из красного шелка, увешанная множеством амулетов или просто украшений. Наверное, он выбрал когда-то расу имперцев, но его персонаж претерпел сильные изменения. Кожа загорела до темно-коричневого оттенка. Тело покрывали метки нанесённые белой краской. Сопровождали мага двое. Высокий чернокожий воин в мощных латах и мечник с двумя изогнутыми клинками.

- Вам сегодня несказанно повезло. - Улыбнулся маг. - Вы можете называть меня Бидж, и я предлагаю вам услуги трех наемников семидесятого уровня.

- Спасибо ко... - Начал было лидер Джокеров, но Бидж перебил его.

- Услуги совершенно, абсолютно БЕС-ПЛАТ-НЫ-Е! -

Последнее слово он произнёс медленно, громко и широко улыбнулся. - Грех не согласиться.

Пару секунд Джокеры молчали, с подозрением оглядывая гостей. Наконец лидер снова взял слово.

- Нам очень приятно, что вы решили к нам присоединиться. Но поймите, ребята, мы все из одной гильдии, давно вместе, а вас видим впервые. Так что извините... - Начал лидер Джокеров, тоном типа "вежливый отказ"

- Но с нами у вас больше шансов на победу. - Ответил мечник из троицы.

- Мы на победу пока и не рассчитываем. Это тренировка. Учения в боевых условиях. Вот на турнире...

- Тренировка! - Жизнерадостно перебил его маг. - Замечательно. Тогда я могу быть вашим тренером! Начнем с азов. Командное взаимодействие! Эта милая девушка-орк у вас должно быть танк?! Все помним, что это значит. Высокая защита, крепкое здоровье и много сопротивлений. Поднимите щит как будто на вас нападают.

Девушка-орк замялась и вопрошающе осмотрела на командира. Тот похоже не знал как реагировать на происходящее.

- Подождите... - Хотел вмешаться он, но снова был перебит.

- Подними щит, милая. На тебя нападают! - В руке мага зажглось заклинание.

Девушка тут же активировала стойку и подняла щит. Маг ударил прямо в него. Синяя вспышка и девушка исчезла. Остался только щит. Прожжённый насквозь, он висел на руке мага, слегка покачиваясь. Атака прошила его, не встретив малейшего сопротивления. Джокеры реагировали на происходящее по-разному. Кто-то отпрянул в нерешительности, кто-то обнажил оружие, но один игрок ответил на выходку жестко и стремительно. В спине мага теперь торчал по самую рукоять загнанный кинжал. Еще одна вспышка и смельчак тоже исчез.

- А это был рога-дамагер? Угадал? - Маг потянулся к рукояти кинжала и достал клинок из спины. - Угадал. Отличный удар, Прямо в позвоночный столб.

От раны мага шел пар, словно его кровь кипела.

- Первая тренировка окончена! А зачем я это устроил? Хотел показать, что мы можем заставить нас взять. Отобрать ваш шмот или запереть в подземелье. Но мы не хотим так делать. Почему Тим? - Обратился маг к чернокожему.

- Мы хорошие парни.

- Хорошие? Скорее хаотично-нейтральные. - Не согласился маг.

- Я вернее буду хаотичное добро. Ты знаешь, Бидж, я человек

настроя. Так хороший парень, но если мне нагадить, тут и пойдет хаос. Козлам мало не покажется. - С серьезным видом высказался Тим.

- Да, они сто раз пожалеют, но к чему я вел речь. - Продолжил Бидж. - Хотел сказать, что сотрудничество лучше принуждения. Мы поможем вам получить приз, а вы возьмете нас в команду - все довольны. Что выбираете? Сотрудничество или шантаж?

- Я бы не назвал это выбором... - Тоном обреченного ответил лидер Джокеров.

- Нет, чувак, это что ни наесть реальный выбор. - Заявил Тим. - И сделай уже этот выбор. Пойми, мы желаем тебе добра. Но ты тормозишь и гадишь сам себе. Это не дело. Напряги голову и сделай выбор, черт возьми.

- Ладно. Вы приняты.

- Вот так и надо было! - Хлопнул его по плечу Тим. - Погнали уже на турнир.

- Мы ждем танка и дамагера, Тим. Я их убил, помнишь? Точка респауна у лабиринта вроде была...

- Детка-орк и парень с ножами? Помню. Ладно, зависаем здесь. Алл? - Обратился он к мечнику из троицы, который до этого молчал. - Я хаос-добро. Бидж хаос-нейтрал. А ты по жизни как?

- Я, наверное, истинный нейтрал.

- Это как если красотку похитил дракон, то хороший идет спасать ее, плохой забрать себе, а нейтрал хочет сперва узнать, если у красотки парень и размер груди.

- Это во вторую очередь. Сначала он выясняет, насколько силен дракон.

20. Шедевр и чудовище.

До турнира меньше двадцати минут. Игроки окружили ледяную громадину. Как только обратный отсчет достигнет нуля, сотни проходов откроют путь в недра лабиринта. Это напоминало мне гигантский ледяной муравейник. В голову приходили рассказы тети о соусе из муравьев, который делают фермеры в горах.

Младший брат принцессы заскучал и попытался ковырять в носу, за что получил по ноге от Северуса.

Один из организаторов время от времени чихая, начал повторять нам правила. Все шло почти как на сотнях других турниров. Но меня напрягало количество охраны. Слишком мало... Еще пару минут назад вокруг сновали некроманты и наемники из "Красных когтей". Сейчас рядом с тремя командами стояло только четверо организаторов, считая чихающего рассказчика.

Я прислушалась, но не к словам организатора. На секунду показалось, что вдали раздался какой-то протяжный рев. Солнце еще только поднималось над заснеженными равнинами, освещая сверкающие шпили лабиринта. Рев повторился снова. Теперь на него обратили внимания все вокруг. Головы будущих соперников повернулись в сторону звука. Там на горизонте, между башнями ледяного городка промелькнуло что-то огромное. Раздался протяжный грохот и треск.

К организатору, объяснявшему правила, подбежал взволнованный согильдиец и что-то прошептал на ухо. Рассказчик переспросил. На лице его отразилось удивление, и он снова обратился к учасникам.

- Кажется, мне придется сейчас уйти. Надеюсь, правила все знают. Главное запомните, как только прозвучит сигнал о начале, сразу бегите в лабиринт. Понятно?!

- Извините! А можно вопрос?! - Некромант стал оглядываться в поисках источника голоса. Им оказался гном, с трудом протолкнувшийся в первый ряд, через других игроков. - Вопрос такой... На турнир напали?!

- Возможно. - Уклончиво ответил некромант. - Поводов для беспокойства нет. Турнир пройдет, как и планировалось. Удачи вам всем. Не деритесь до начала. А я побежал. - Закончив речь, некромант бросился прочь, туда, где на горизонте маячила огромная тень, и слышался грохот.

Я опасалась, что уход охраны приведет к массовой драке. Но, кажется, все игроки были обеспокоены или заинтересованы происходящим и внимательно следили за горизонтом. Грохот оттуда слышался все чаще. В небо полетели вспышки молний и сгустки разной магии.

Кому-то хватило наглости, а главное сил атаковать турнир крупной торгово-ремесленной гильдии.

- Апчхиииии! - Разразился некромант. Он в тот момент бежал и от чиха споткнулся.

- Ты в порядке? - Спросил обогнавший его товарищ.

- Да. Плавал недавно в ледяной водице. Черный жемчуг искал. Лучше б купил эту... Апчхи!!

- Давай быстрее. Вильгефорц собирает всех выше шестидесятого у дворца. Хоть бы туда еще не прорвались! - На бегу выкрикивал второй некромант.

- Ясно. А сколько их, кто, откуда вообще взялись?!

- Без понятия! Прилетела громадная тварь с кораблем в лапах.

Чихающий некромант остановился и начал крутить головой.

- Ты слышишь?! Все громче. Что это?

- Рамштайн. Похоже, они атакуют нас под Рамштайн. Хватить стоять столбом. Вперед!

Команды стояли и, замерев, ждали сигнала он начале турнира.

Когда гильдия "Некронтир" еще только зарождалась, к турниру они имели слабое отношение. Но лабиринт вырастал в назначенный срок, полный ловушек и стражей. Приз за победу был всего один - ледяная крона. Она существует несколько месяцев, после чего обращается в прах. Артефакт специфический. Кроме местных гильдий почти никому не нужен. Корона позволяет управлять погодой на обширном участке северного побережья.

Сейчас эти территории принадлежали "Некронтир". Они выкупали корону у победителя. Турнир проходил стабильно и почти спокойно вот уже год. Но сегодня кто-то решил атаковать место проведения.

Шум на горизонте стих. Вспышки заклинаний больше не сверкали вдали. Скорее всего, бой закончился. Но команды продолжали нервничать. Немногочисленные охранники беспокоились еще сильнее. Виной тому была музыка. Со стороны ледяного городка прозвучал сначала "Du hast, затем трек Мэнсона. Сейчас играло что-то ритмичное. Система не переводила композиции, чтобы сохранить рифму.

- Надо же! Шнур. Что за ценители классики рока на нас напали? - Сказал вдруг кто-то из толпы игроков.

Наконец лабиринт содрогнулся, издав звук похожий на глухой удар гонга. Лед у основания начал крошиться, открывая проходы в недра громадины.

- Не бегите вперед. - Прошептала я остальным. Многие команды сломя голову ринулись в лабиринт. Азарт и волнение легко передаются в толпе.- Главное не податься всеобщей панике. Спокойно заходим. Спокойно идем. Смотрим под ноги и по сторонам. Принцесса, по правилам вы входите первой.

Мы направились в сторону ближайшего тоннеля. Как только принцесса сделала первый шаг на лед лабиринта, вокруг нее вспыхнуло и погасло бледное сияние. Система распознала капитана, проверила уровень. За ней последовали Энглинг и демон. Затем под моими ногами захрустела ледяная корка. Мне рассказывали, что на первом турнире пол был гадкий и прозрачный, как стены. Явный просчет разработчиков. Некоторые персонажи на скользком льду оказывались бесполезными. Особенно если при высокой скорости ловкость была ниже хотя бы тридцати. Такие игроки за пару шагов превращались в неуправляемый снаряд, скользящий на встречу собственной

гибели.

Но даже с не скользким полом Айдо уже успел споткнуться и упасть.

- В-ввсе норм. - Пролепетал он.

"И зачем так играть?"

Мы прошли первую развилку.

- Предлагаю идти на право, принцесса. - Тихо произнесла я.

Она кивнула.

Еще развилка. Проход здесь шел вверх. Хороший признак. Возможно, портал на следующий уровень близко.

Как только мы шагнули в лабиринт, все звуки внешнего мира исчезли. Не знаю точно, зачем разработчики ввели эту особенность. Может быть, одно из испытаний лабиринта. Проверка на психологическую устойчивость и хладнокровие. Сначала ты попадаешь в тишину, но уже через пару минут...

- Аааа! Твари! - Донесло эхо пронзительный крик и шипение какой-то магии. Дети испуганно обернулись. Со всех сторон раздавались лязг оружия, обрывки слов и треск льда.

- Спокойно! - Как можно внушительнее постаралась сказать я. - Здесь сейчас будет очень много разных звуков. Главное не дергаться по каждому поводу. Энглинг, контролируй тыл. Алек...

- Я исчадие зла, как помнишь. По сюжету. - Прервал меня демон.

- Хорошо, исчадие зла. Пойдешь первым?

- Пойду и буду убивать все, что появится в поле зрения.

- Правильная тактика.

Мы продолжили путь.

- Франц!? ребята, вы где!? - Раздалось очень близко. Я обернулась на звук. Из тоннеля за нами выбежал испуганный парень в рогатом шлеме. Он крепко сжимал перед собой двуручную клеймору и при виде нас сразу же бросился в атаку. Энглинг принял выпад на щит. Легко отбросив оружие противника, он закончил поединок одним ударом булавы в голову. Тело потерявшегося исчезло. Я перевела взгляд на детей и Айдо. Из них оружие держала только принцесса. Остальные испуганно отпрянули. Надеюсь, они играют на зацензуренной версии, где кровь не отображается, многие слова исчезают, а боль полностью отсутствует.

Если начнется истерика и слезы, нам придется их бросить. Все равно в любом серьезном сражении они лягут.

Взрыв. Я не успела даже разглядеть, кто вышел на нас спереди. В тоннеле несколько секунд бушевало пламя.

- А там кто был? - Взволнованно спрашивает Северус у демона.

- Без разницы. Их уже нет здесь.

Снова идем вверх по тоннелю. Звуки битв раздаются все реже и реже. Первая волна стычек осталась позади. Но я знаю, что вторая вот-вот накроет лабиринт.

-Ой! - Вскрикнул Питер, отпрянув в испуге от стены. Там в прозрачном льду застыла вмороженная фигура. Кожа, по пояс обнаженного человека имела неестественно-синий оттенок. На руках железные кольца со свисающими с них цепями. Это напоминало кандалы. Но цепи не были соединены. Каждая из них заканчивалась на рукояти серпа из темного металла.

Айдо подошел к вмороженной фигуре и поковырял лед пальцами.

- Не трогай его. - Настороженно сказала принцесса и тут же в страхе отшатнулась. Замороженный разомкнул веки. Двигаться он не мог и только смотрел на нас бледными, мертвыми глаза.

- Не пугайся. Это просто стражи лабиринта. - Постаралась успокоить принцессу я.

- Хорошо... - Выдохнула девочка и снова сдала серьезно-сердито лицо. - Просто тупые стражи. Он так и будет сидеть там?

- Через пятнадцать-двадцать минут после начала, все стражи на первом этаже разморозятся. Они начнут рваться на второй этаж и вскоре заполнят весь лабиринт. Не волнуйся. Не так стражи и опасны. Продолжим путь.

- Еще один! - Взволнованно выкрикнул Питер, показывая на стража в другой стене. - И еще!

Лед вокруг нас был необычно прозрачен, позволяя заглянуть в себя на несколько метров. Можно было видеть смутные силуэты десятков стражей с серпами, широкими ножами и топориками.

"Здесь их много. Наверное, что-то вроде хранилище. Нужно уходить, пока они не освободились".

Кода волна стражей накроет лабиринт, на первом этаже будет хуже всего.

Замок офицера "Некронтир" Вильгефорца представлял собой шестиэтажное строение из темно-синего льда. Несмотря на размеры в нем имелось всего десять комнат. Когда Вильгефорца поставили следить за проведением турнира, он приказал выстроить этот замок. Изначальный его проект включал в себя около сотни комнат, башен и тайных ходов. Некроманты десять раз прокляли самодовольство офицера, но замок построили. Когда все было завершено, Вильгефорц с разочарованием осознал, что все эти комнаты ему заполнить нечем и некем. Помещения не охранялись, не убирались, пустовали. Можно было бы все перестроить, но размеры дворца тешили самолюбие офицера. Кроме того, некоторые из гостей умудрялись

заблудиться, замерзнуть или провалиться сквозь истончавший пол, что забавляло Вильгефорца. Однако счастье некроманта продолжалось недолго. Неизвестно, было это решением программы или шуткой админов. Но однажды большая часть помещений дворца стала распознаваться как "заброшенные", "нежилые". Такие локации, да еще и вдали от городов, конечно, подлежат тотальному заселению монстрами. И вскоре по пустым коридорам гуляли призраки, снежные барсы, местные разновидности йети и так далее. Вначале некроманта это даже обрадовало. Теперь замок совсем стал похож на обиталище темного лорда. Приключения гостей стали забавнее. Но когда у монстров кончались гости, они переключались на хозяина. Бесстыдно пытались сожрать того, кто дал им крышу над головой. Монстры были не очень опасны для высокоуровневого офицера, но многочисленны и настырны. Вильгефорц не мог расслабиться ни на минуту. Он понял, что теряет контроль над собственным домом. Тогда некромант обратился к возможности своего класса создавать мертвых стражей - долгоживущих или точнее медленно разлагающихся зомби. Сделав отряд петов-охранников, Вильгефорц на какое-то время восстановил контроль над домом. Но проблема оказалась в том, что мобы респаунились а стажи нет. Их приходилось менять каждый день.

Тогда Вильгефорц, в лучших традициях кинозлодеев решил создать суперстража. Чтобы он легко выносил монстров, восстанавливал себе здоровье, да еще собирал выпавшие ценности. Задача оказалась не из легких. Прошло три месяца упорной работы, бессонных ночей и разочарования. Стражи по-прежнему оставались кусками заколдованного мяса. Для большего они предназначены не были. Вильгефорц почти отчаялся, но однажды некромант увидел на форуме объявление: "Питомцы на заказ. Изготавливаем человекоподобных питомцев по описанию клиента".

"Вот оно!" - подумал Вильгефорц и отправился в далекое путешествие, на южное побережье Империи. Там он попал в заведение, напоминающее то ли модельное агентство, то ли дорогой бордель. Его встретил загорелый улыбающийся мужчина, похожий то ли на продюсера, то ли на элитного сутенера. Он сел напротив некроманта и спросил:

"Ну-с, предпочитаем женский, мужской или другие варианты?"

Вильгефорц пару секунд раздумывал, какие еще могут быть варианты, и ответил - женский. Потом его попросили описать внешность. Некромант описал, а дальше он перечислил боевые характеристики.

"Регенерация выше 1.5 в секунду. Статы по максимуму. Невидимость и взлом, на случай, если поручу что-то украсть. Хотя рисковать ей так не стану, но пусть будет на всякий случай".

"Вы хотите, чтобы она сражалась?" Удивленно прервал его загорелый

"Да. Я хочу существо, обладающее развитым интеллектом и навыками машины убийства".

Загорелый внимательно слушал Вильгефорца и записывал.

"Ну что ж". Подумал он. "Кому-то хочется рыжих или близнецов, кому-то существ с развитым интеллектом и навыками машины убийства. Не мне их судить. Клиент всегда прав".

Загорелый выслушал заказ некроманта и озвучил вердикт.

"Знаете, я не могу предположить, сколько это будет стоить" Сказал он и подумал "Я вообще сомневаюсь, что это можно изготовить".

Загорелый протянул Вильгефорцу контракт. В пункте цена, там стояло слово "опционально". То есть стоимость зависит от сложности работы. Подписав контракт, некромант покинул заведение. Загорелый взял документ, перечитал и хотел уже выкинуть, но слово "опционально", удержало его руку.

"Если получиться, обдерем его до нитки" - Улыбнувшись, подумал загорелый. С чего начать создание шедевра, он не знал. Загорелый недолго сам ломал голову и решил все свалить на других. Он пошел в гильдию наемников "Черные рыцари". Там сказали, что есть игрок, который потянет заказ. Звали его Фейтан. Фейтан выполнил для гильдии уже много контрактов максимальной сложности. Он взял список требований и, прочитав, решил забить. Но словосочетание "Цена: Опционально" сработало, как заклинание. Фейтан взял свой меч, сел на своего легендарного черного дракона и отправился в путь. Путь был долг и труден. Фейтан спускался в глубины подземелий, участвовал в сомнительных экспериментах одного демонолога, собирал уникальные навыки и артефакты. За два игровых года Фейтан спровоцировал три войны гильдий и закончил две. О его приключениях можно написать целую книгу в жанре темного фэнтези. Конец там был бы печальный. Фейтан бесследно сгинул в Аду. Даже на связь через форум не выходил. Случившееся с ним так и осталось тайной, породив множество слухов. Известно одно, через пять игровых месяцев с начал событий загорелому пришло письмо. Там говорилось, что Фейтан выполнил контракт и прилагалась карта. Загорелый нервничал. Слишком много белых пятен было в этой истории. Но загорелый помнил, что цена - опционально. Следуя указаниям письма, он направился в локацию "заброшенное кладбище магов". Там отыскал надгробие

без надписей и начал копать. Из-под земли он вытащил черный саркофаг с надпись "по заказу". Как только крышка из темного металла рухнула на землю, в саркофаге открыла глаза обнаженная девушка. Относительно внешности она идеально соответствовала требованиям Вильгефорца. Черные с оттенком темно-синего волосы. Белоснежная кожа. Голубые глаза.

- Вы мой хозяин? - Спросила она, посмотрев на загорелого. Тот замер с выражением лица, человека нашедшего клад.

- Детка, а как насчет невидимости. Сможешь?

Девушка кивнула.

- И взлом?

- Да. Вы мой хозяин?

- Нет, детка. Но хозяина я тебе найду быстро. - Загорелый счастливо улыбнулся. В его мыслях сладко звучало слово "Опционально..."

Вильгефорц уже забыл о своем заказе и был удивлен письму загорелого. Прибыв на южное побережье Империи он удивился еще больше. Девушка не только умела все, что некромант когда-то описал. Она была сильнее, чем планировалось. Никаких воспоминаний, никаких сомнений. В ее отточенном интеллекте была одна мысль - "Выполнять приказы". И Вильгефорц был бы по настоящему счастлив, если бы не цена...

"Это абсолютно уникальная работа, шедевр-с!" Улыбался загорелый. Он то был по настоящему счастлив. И загорелый начал врать, как никогда еще в жизни не врал. Долго, красочно, с вдохновением. За пару минут он придумал целую историю охоты за редкими заклинаниями, полную испытаний, тягот, предательств. А Вильгефорц слушал и мрачнел.

Некромант понимал, что на потраченные деньги можно построить замок в два раза больше чем его собственный. Не изо льда, из мрамора и заполнить лучшей мебелью. Но Вильгефорц не мог позволить, чтобы это уникальное существо, его мечта досталась кому-то другому.

"Да будет так, согласен". Ответил некромант, продал все имущество, залез в долги и еще в реале взял кредит, для перевода в игровые деньги.

Темнее тучи вернулся он в свой набитый монстрами замок. Твари уже отлично обустроились. Йети собрали в главном зале целый поселок. Между хижинами из костей и шкур висела соленая рыба. Снежные барсы расположились в рабочем кабинете. Он теперь был слабо узнаваем под слоем объедков и помета.

Настроение Вильгефорца совсем ухудшилось. Но покупка оправдала все ожидания. Через час в замке не было ни одного монстра. Даже те, кого группой валили с трудом, не устояли.

Монстры респаунлись, а девушка без устали истребляла их, собирая при этом ценные ингредиенты.

"Шедевр..." Не уставал повторять про себя Вильгефорц.

Правда, замок все равно пришлось перестраивать, оставив только главный зал и десять комнат. Монстры появлялись реже и быстро умирали, но игра преподнесла новый сюрприз. Оказалось если игрок(ну или его питомец) убивает одних и тех же монстров, в одной и той же локации очень долго, то срабатывает правило. Согласно этому правилу монстров становится меньше, а уровень их растет. Время от времени система генерирует монстров-чемпионов. С таких можно получить отличный лут или очень сильных люлей.

Вильгефорц беззаботно жил в своем огромном замке. Он не знал, что каждый новый бой дается его подопечной сложнее и сложнее. Девушка уже не косит слабых существ как траву, а сходится в смертельных поединках с чемпионами.

Некромант в это время был занят очень важным делом. Придумывал для шедевра имя. Ооо! Для Вильгефорца с его менталитетом это была сложная задача. Сначала он хотел назвать ее Йенифер. Учитывая его собственное имя это было очень даже в тему.

"Йнефер - рабыня Вельгифорца". Думал с наслаждением он. Думал и передумал.

"Имя должно быть уникальным, не взятым из чужого произведения. Таким же шедевром как она сама".

Безымянная пока что девушка продолжала охранять замок. А из его подвала на свет поднялся... Наверное в системных логах он был записан как "Йети-вожак чемпион чемпионов, убийца, палач, царь смерти". Эта тварь казалась непомерно огромной даже в просторных залах ледяного замка. В лапищах гигант сжимал двухметровый молот из вулканической стали. На увенчанную рогами голову был надет шлем из черепа дракона или какого-то другого ящера. Выбравшись из подземелий, Йети взревел бы намекая, что всем в этой локации вот-вот будет больно... Ему навстречу вышла безымянная защитница замка. Ситуация была не из лучших. Йети превосходил ее почти по всем характеристикам, кроме интеллекта. Еще он обладал меньшим набором способностей, но своими ударами крушил скалы. Это был настоящий король чудовищ, и бой с ним не мог пройти без потерь. Девушка уцелела. Не уцелел Вильгефорц, убитый шесть раз за бой. Не уцелели восемь строений гильдии. Не уцелел склад зелий. Не уцелел дирижабль торговцев, заезжавший каждую неделю. От товаров остались щепки и труха.

Начальство прислало Вильгефорцу письмо с тремя словами.

"Хватит. Страдать. Херней!"

Большую часть комнат замка пришлось заполнить льдом. Но эта история помогла придумать шедевру имя. Вильгефорц понимал, что она всего лишь живой инструмент. Страх ей просто не запрограммировали. Но Вильгефорц с восхищением смотрел, как она сражалась против монстра. Выбрав идеальную стратегию, девушка смогла измотать, ослабить и убить превосходящего в силе врага. Она балансировала на грани уничтожения, когда рядом обрушивались удары молота. Но монстр всегда не успевал на полсекунды.

"Эстал..." - Вспомнил некромант слово из эльфийского Толкиена, который он когда-то зубрил перед ролевками. "Эстал - бесстрашие".

И сейчас, в злополучный день турнира она последняя, кто не сдавался. Разбежались уже наемники из "Красных Когтей".

"Нам заплатили за охрану, а не за бой с нагибаторами". Потом будет оправдываться их капитан.

Под Рамштайн были сметены некроманты из гильдии. Подкрепление еще не пробилось в замок, да и пробьется ли. Во дворе сидит тварь, на которой прилетели нападавшие. Она размером с полдворца и давит трехэтажные дома.

Сам Вельгифорц валялся в конце главного зала. Почти обездвиженный, он в беспомощном отчаянье наблюдал за боем.

"Их десять? Нет больше. Часть наверное контролирует выход из замка... Подкрепления не будет. Проклятье! Проклятье! Так..." Мысли Вельгефорца замерли. Он сосредоточил все внимание на сражении.

"Это будет поединок!?"

Похоже, нападавшие не воспринимали Эстал в серьез или просто хотели растянуть удовольствие. Атакуй они вместе, и у девушки ни шанса отбиться. Сейчас напротив нее стоял их лидер. Даже в просторном зале ледяного дворца он казался непомерно огромным. Два с половиной или больше. Гора мускулов, которые в реальности можно получить только при помощи долгих лет стеройдной терапии. Вильгефорц не знал, к какому типу персонажей отнести эту гориллу. Танк? Почему он тогда по пояс голый и без щита. Во что качок вкладывал очки опыта для такой формы?

Еще он использовал какую-то магию. Шесть некромантов от семидесятого до девяностого уровня разорваны за пару секунд. Золотистое сияние окутало его кулаки. Каждый удар вколачивал противников в лед. Они пробивали стены замка, распадаясь на куски.

Эстал спокойно стояла перед этим монстром. Очередным

монстром, единственная атака которого может уничтожить ее за мгновение. Вильгефорц знал, что она сейчас пытается найти его слабости. Некромант тоже отчаянно думал над загадкой чудовищной силы врага.

"Золотистое свечение, я должен помнить все распространенные типы магии... Он уже использовал медитацию "Воинов духа", какой-то навык похищения манны и щит из имперской боевой"

Подняв меч, Эстал усилила его телекинетическим полем.

"Собираешься ударить прямой атакой?"

Вокруг качка снова появилось сияние.

Глаза Эстал начали менять цвет на темно-синий. Она была отчасти живым артефактом, способным поглощать и скапливать в себе энергию. Сейчас Эстал черпала силу из всех резервов, увеличивая скорость и реакцию, чтобы угнаться за врагом.

- В такой момент должен играть Мариконе, как в вестернах. Дуэль все же. - С ностальгией произнес один из нападавших.

- Сейчас звучит. Умри детка! Die, Dai, my Darling. Песня в тему, Док. - Ответил ему чернокожий в мощных латах. - За сколько он уложит эту детку, а Док?

- Он уложит ее, когда захочет, Тим. Когда ему надоест.

- Ну же! - Улыбнулся качок. - Первый удар я отдаю даме. Или мне начать?

Эстал сорвалась с места, за доли секунд достигнув противника. Враг принял ее меч на ладонь, отвел в сторону, а потом ударил с верху в низ? Точно сказать нельзя. Слишком быстро все случилось. Эстал лежала без движение, вколоченная в пол. Лед вокруг нее потрескался от ударной волны.

Вильгефорц не верил своим глазам. Происходящее казалось ему кошмаром, где он теряет самую ценную вещь.

"Почему она атаковала его напрямую, почему не хитрила?! Не ужели, Астал поняла... Нет ни единой возможности победить... Ни за что! Она не может сдаться".

- Надеюсь это не конец нашего поединка. Восстань и сияй! - Ухмыльнулся качок.

Вильгефорца перекосило от ненависти. Как он хотел взять эту самодовольную гору мяса и в кровавое месиво, на куски!

- Кажется, девушка не хочет вставать. Может кто-то начнет отсчет до нокаута? - Обратился качок к своим.

"Заткнись ублюдок! Она не игрок. Она может уже не встать..." И тут Эстал шевельнулся, ожила, метнулась к врагу. За мгновения Вельгифорц понял. - у нее все же был план. Эстал выхватила кинжал, усилия атаку магией. И в момент, когда клинок приблизился к врагу, золотое сияние погасло.

"Ну конечно! Как я мог в ней сомневаться. Она запомнила время действия его магии. Рассчитала до секунды и ждала... Эстал еще с начала боя поняла главное... Единственная слабость врага - его уверенность в победе".

В это время быстрые и простые движения клинка лишали качка шансов. Она резала как по учебнику анатомии. Глаза, почки, печень, артерии - ни одного удара мимо уязвимых точек. Враг еще, наверное, не понимал что все кончено. Что его, такого сильного и непобедимого сейчас разделают. Вокруг качка снова вспыхнуло сияние. Теперь оно стало ярче и золотой волной разошлось от игрока. Астал успела бросится прочь, и ее только слегка пошатнуло. Качок тем временем продолжал истекать кровью, ослепленный и смертельно раненный.

"Только бы не успели его вылечить!" Повторял про себя Вильгефорц. Он понимал, что даже без лидера нападавшие не уступят победы. Но смерть этой самодовольной гориллы уже победа. Победа его шедевра над очередным монстром.

Качок рухнул на одно колено. В холодных чертогах ледяного замка от крови врага шел пар. Вильгефорц улыбался, завороженный этим зрелищем. Но улыбка его исчезла через мгновение. Пара от ран было слишком много, словно по жилам качка тек расплав металла. Утерев кровь с лица, враг открыл глаза. Целые и зрячие. Вильгефорц с ужасом понял - качок уже залечил все повреждения.

- Как неожиданно... Вы искромсали меня всего. Но не волнуйтесь, я не злюсь, я впечатлен. Надеюсь, и вы не будете злиться сейчас. Моя очередь впечатлять! - Вокруг качка заполыхало сияние, сильнее чем прежде. Эстал запустила невидимость, пытаясь уйти от прямой атаки. Враг сжал левый кулак. Внутри него сияние стало ослепительным. Качок направил левую руку вперед и разжал пальцы. Волна сияния промелькнула одной вспышкой. Словно огромный пресс всем весом рухнул на стену замка. Лед осыпался крошкой. Невидимость Эстал отключилась. Несколько секунд она стояла у стены, в которую ее вжала сила заклинания. Потом девушка безжизненно рухнула. Изо рта потянулась струйка крови. Она не двигалась секунды три. Потом начала медленно подниматься.

- Эта атака идет по площади. - Тоном лектора объявил качок. - А если всю эту силу и в одну точку... Но лучше один раз увидеть. И не просто увидеть! Почувствовать!

- Хватит! - Прервал его Вильгефорц. - Я согласен на ваши условия.

- Смотрите, кто заговорил! Подожди еще секунду. Я закончу танец с девушкой.

- Нет! Хватит! - Задыхаясь, выкрикивал некромант. - Она не игрок! Ты ее уничтожишь!

- Вот это поворот... - Удивленно произнес качок. Он подошел к Эстал и пригляделся. - А ведь не отличишь! И где таких делают.

"Больше не делают". С ненавистью подумал некромант. "Эстал - шедевр!"

Вскоре нападавшие покинули ледяной замок и вернулись на свой корабль. Там их ждал один из некромантов. Но он не собирался мстить.

- Привет, Бидж! - Обращался он к качку.

- Сколько лет, Сид! - Хлопнул он по плечу некроманта с ирокезом.

- Неужели Вильгефорц согласился?

- А куда ему деваться. Я чуть не сломал его любимую игрушку, вот он и сдался. Вообще не понимаю, в чем его проблема. Разрешил бы нам участвовать сразу.

- Ему запретили, Бидж.

- Запретили пускать участников? Вот за это я не люблю гильдии. Турнир мог сам о себе позаботиться, без "организаторов". Снесут вашу гильдию, а лабиринт будет спокойно откапываться в положенный срок.

- Бидж, ты мой друг. Но ты же вообще честно не играешь. Не замечено еще ни разу.

- Я! - Возмутился качок. - Честно?! Да кто вообще эти правила придумал. Если игра что-то позволяет, так нет проблем. Кстати, ты нашел нам команду?

- Да. Называется "Джокеры". Они войдут в лабиринт с запозданием. Есть четыре свободных места. Стоп! А ты сам хочешь в лабиринт?!

- Конечно.

- Бидж. Ты же знаешь... Лабиринт тебя не пустит. Не выше семидесятого! Никаких сто тридцатых!

- Сид. - Улыбнулся качок. - Ты же знаешь... Прорвемся!

К ним подошел загорелый маг в красной робе. Его тело покрывали метки нанесённые белой краской.

- Я все, Бидж. Твоя очередь.

- Хорошо, мы быстро. - Бидж достал флакон с белым составом и начал чертить на лицее такие же метки.

- Что за штука?- С любопытством спросил Сид.

- Смотри внимательно. - Бидж закончил рисовать узор и достал песочные часы из белого золота, усеянные шипами. Качек уколол себя, смазав кровью одну часть часов. С другой тоже самое проделал загорелый. Вспышка и оба игрока поменялись местами. Бидж вдруг сказал голосом загорелого.

- Я стал 130 раньше чем думал.

- Это не надолго. - Ответил ему загорелый голосом Биджа.

- Вы поменялись телами?

- Ага, Сид. А знаешь что самое интересное. Когда время истечет, мы снова поменяемся!

- Ты войдешь в лабиринт как семидесятый.

- А там стану снова 130. Ну пойдем. Покажешь, где эти Джокеры.

21. Первый этаж лабиринта.

Облик тоннеля, по которому шла наша группа, сильно изменился. Лед стал темнее, почти непрозрачным и света не давал. В нем теперь попадались бледно-голубые вкрапления, похожие на драгоценные камни. Они от них шло тусклое мерцание, освещавшее наш путь. Если верить статьям о турнире, такие "фонарики" встречаются почти каждый год.

- Не прикасайтесь к ним.

- А что будет? - Спрашивал Северус.

- Обернись и посмотри. - Весело окликнул его демон. Айдо, шедший за принцессой, замер и покрылся ледяной коркой. Палец его касался одного из "фонариков". На лице застыло выражение глупого любопытства. - Всем же было ясно - он и полпути не продержится. Я предполагал, что бесполезных уберут враги. Но Айдо справился сам. Надо забыть его имя. Столько лишней информации на меня обрушилось за последние дни.

- Какой же вы подлый и низкий, и ... - Северус сделал паузу, видимо вспоминая нужное слово.

- Я просто отлично играю роль исчадья зла. Привык к ней за вечность. Это... - Демон не успел договорить, так как лед под его ногами треснул и рассыпался. Исчадие зла успело схватиться за край и повисло. Ловушка впрочем, оказалась не опасной. Никаких шипов или магии. Просто глубокий колодец.

- Если упадешь, я твое имя тоже забуду. - Мстительно произнес Северус.

Но демон не упал, подтянувшись на одной руке. И помощь ему не понадобилась.

После недолго общения с ним, я была почти уверена, что за него играет какой-то человек. Оставалось понять - зачем и как. Но демон действительно отлично придерживался роли. Зацепок и намеков на причины своих действий не давал.

В воздухе стало заметно холоднее. Вокруг повисла туманная дымка, и дышать было трудно. Внутри все как будто замерзало, начиная от легких.

Особенность ловушек турнира в том, что большинство из них наносит урон холодом. Это облегчает подготовку. Я потянулась к

сумке за эликсирами.

- Внимание. От мгновенной заморозки эти зелья не защитят, но постоянный урон от холодного воздуха перекроют. Достаточно одного глотка в пять-шесть минут. Большая доза бессмысленна.

Тем временем из тоннеля мы вышли в округлый зал с высоким потолком. Ступать приходилось осторожно. Пол был скользкий и неровный. Ледяного тумана стало еще больше. Каждый вдох обжигал холодом. Здесь царила полутьма. Источниками света служили черепа, вмороженные в пол. На лбу каждого из них мерцал "фонарик". Из темных провалов глазниц поднималась холодная дымка.

Зелья помогали здесь слабо. Казалось, даже на глазах образовывались кристаллики льда. Демон остановился прямо посреди комнаты и поднял голову. Под высоким потолком маячила тень чего-то огромного.

Вспышка пламени рассеяла дымку над нами. Там, вверху находилось нечто, напоминавшее гигантского паука. Его длинные тонкие ноги были собранны из костей. Тело - связка черепов метра четыре в диаметре. "Фонарики" не мерцали на бледных костях. Черепа плотно прилегали друг к другу, сомкнув челюсти.

Оно мерно раскачивалось под потолком и внимания на нас не обращало.

Демон хотел ударить в костяного паука огненным шаром, но Энглинг остановил его.

- Оно не живое, не оживленное. Просто ловушка. Можно пройти мимо.

- Допустим ты прав жрец. А знаешь, как она активируется?

- Не трогайте ничего на полу.

"Интересно где он прочитал об этой ловушке. На вики ее описания не было".

- Принцесса - Обратилась я к девочке. - Здесь скользко. Возьми брата за руку и контролируй каждый его шаг. Хорошо?

- Ну ладно. - Она пыталась ответить в прежней сердито-серьезной манере, голос выдавал ее страх.

До конца зала оставалось совсем немного. Шагов пять-шесть. Но спокойно этот путь пройти не удалось. Все "фонарики" на черепах в полу разом погасли. Но темнота захватила ледяной зал не надолго. Свет теперь шел с потолка. У костяного паука разом зажглись все глазницы.

- Кто-то на что-то наступил? - Спросила я.

- Нет, наверное. - Неуверенно ответила принцесса.

- Теперь оно оживает. - Спокойно констатировал Энглинг.

- Сейчас прекратит. - От взрыва огненного шара паука ударило об потолок. Часть его черепов почернела и осыпалась.

Остальные разом разомкнули челюсти. Из оскаленных черепов мощным потоком валил ледяной туман. Паук скрылся в дымке, которая становилась гуще и опускалась ниже. Демон ударил по ней потоком огня, но она лишь временно отступила.

- Быстрее в тоннель! - Выкрикнула я, указывая на проход, который поднимался наверх. С его габаритами паук туда не войдет.

Как только мы выбежали из зала, Северус рухнул под ударами коротких мечей. Ими орудовал вышедший из стелса ассасин. Скорее всего, он следил за нами и активировал ловушку. Следующей целью врага стал Энглинг. Он принял верное решение и не соревновался с ассасином в фехтовании. Прижал врага щитом к стене, давая мне возможность все закончить. Демон тем временем встречал соратников ассасина, которые приготовили засаду выше по тоннелю.

Брат принцессы замер в нерешительности и оглядывался то на меня, то на огненные вспышки боя. За его спиной клубилась ледяная дымка. Из тумана вынырнули две тонкие костяные лапы и, схватив жертву, снова исчезли. Принцесса бросилась туда, но остановилась у самого края тумана. Девочка топнула ногой от досады и, казалось, вот-вот заплачет.

Демон расправился с последним магом, ударив по нему мощным взрывом.

Мы продолжили путь, миновав еще одну развилку. Принцесса шла с неохотой, но из упрямства не хотела сдаваться.

- Вот дураки! Ну почему они так. - Обиженно бормотала она.

Вскоре эхо донесло звуки боя и топот многочисленных ног.

- Должно быть это стражи. - Предположил демон. - Да, это стражи! - Утвердился он, когда из соседнего тоннеля вырвались трое мертвецов. Их взял на себя Энглинг и отлично управился. Мне нужно было набирать опыт, но стражи не лучший противник для моих кинжалов.

Спереди выскочило сразу девять мертвецов. Демон уже хотел накрыть их площадной атакой, но его опередила принцесса. Ее страх и неуверенность, благодаря упрямству перешли в злость.

- Мерзкие твари! - Она ринулась в самую гущу, выставив копье. Я уже думала, что турнир для принцессы окончен - девочка попала в окружение. Но она несколько раз крутанулась на месте с молниеносной скоростью. Мертвецы разлетелись в стороны.

"Танец смерти?"

Это был довольно популярный навык из фехтовальной школы "Багровый закат". Использовала она его неправильно, в сочетании с копьем. Для танца смерти из древковых подходят нагината или глефа. Но древком копья отправить стражей в полет... Для этого

нужны высокие сила и скорость.

Этот поток рассуждений занял около секунды. Затем я уже мчалась к стражам. Двоих удалось прикончить, пока они вставали. Остальных взял на себя Энглинг. Принцесса тоже пыталась принимать участие, но боевых навыков больше не использовала. Била, куда удавалось попасть.

Я задалась вопросом, почему она не использует колющие выпады из "Багрового заката", почему не активирует боевую стойку. Ответ был прост - она не знала или забыла об их существовании.

Когда бой закончился, я подошла к принцессе и поинтересовалась.

- Пожалуйста, скажи мне свой уровень.

- Сейчас посмотрю... Шестьдесят четыре.

- Знаешь, ты очень даже сильная, для этого турнира. Ответь на еще один вопрос, только не обижайся... Не будешь?

- Еще чего.

- Ты купила этого персонажа?

- Нет! - Возмущенно ответила она, помолчала с секунду и смущенно добавила. - Папа купил. Я просила его купить мне "Мир встреч и желаний". Там на свидания ходить можно. Но он такой расстроился и говорит. Доча - Пытаясь копировать голос отца, продолжила принцесса. - так ты станешь как девушки, которые фоткатся в туалете и читают журналы для дур. А я говорю, что хочу в игру, "Мир встреч и желаний". Он отвечает - играй в другую. Там вообще все есть. И свидания, и монстры, и свидания с монстрами. Я согласилась, но играть было скучно. Одежда некрасивая и меня все время убивали. Только пойду куда-нибудь - убивают. Тогда папа мне эту принцессу купил. - Наконец закончила она свой рассказ.

- И твой папа не прогадал. Давай пока мы идем по лабиринту, ты мне расскажешь свои навыки. Если научишься пользоваться им как следует, тебя будет очень трудно победить.

Сейчас благоприятный момент, чтобы повлиять на нее. Сражаться наравне с нами она не сможет, но балластом быть перестанет.

За время существования игры в Аркане прошли тысячи, если не сотни тысяч турниров. От шуточных соревнований, до испытаний, меняющих расстановку сил в мире. Участники использовали разные козыри. Кто-то рассчитывал на экипировку и уровень, другие команды придумывали сложные тактические схемы. Серьезное преимущество давала возможность выслеживать противников, собирать о них информацию. Была команда с такими навыками и на турнире "Мертвая сталь".

В тупиковой комнате расположилось одиннадцать игроков. Они тихо переговаривались и чего-то ждали. От внезапной атаки их защищали сигнальные заклинания, установленные в тоннеле. Некоторые из них сейчас сработали. Команда приготовилась отразить нападение. Из тоннеля выбежали трое мертвецов. Один из них был закован в железную маску, нагрудник и размахивал двуручным молотом.

Им навстречу бросилась четырехрукая нага и расправилась со стражами, ловко орудуя клинками.

- Опять зомби, опять переставлять. - Воздохнул маг в огромной шляпе, напоминавшей головные уборы ведьм. Свою шляпу он люто ненавидел и обещал как-нибудь нарезать из нее половых тряпок. Но пока маг не нашел головного убора с лучшими статами и терпел неудобства.

Шляпник обновил сгналки и вернулся. Заклинания тут же сработали опять. На этот раз их активировали не зомби. Из тоннеля показалась фигура игрока в сером плаще и тряпичной маске.

- Нашел еще следы? - Спросил его бородатый воин с тяжелым башенным щитом.

Вошедший кивнул.

- Четверо игроков ушли наверх мимо комнаты с черепами. Похоже, у них были потери.

- А как насчет черных и донатора? - Спросила нага.

Следопыт отрицательно покачал головой.

- Мы здесь не счеты сводим, и турнир хотим выиграть. - Отчитал нагу бородач.

- Одно другому не мешает.

- Мешает. Тебя опять забанят из-за сознательной жестокости.

- Хон. - Обратился к бородачу другой маг группы. - Те четверо. Их выслеживать или забить?

- Выследи для подстраховки.

- Хорошо. Дай мне пару минут.

Маг присел на корточки и надрезал ладонь коротким кинжалом. Капли крови упали на ледяной пол. Маг провел над ними рукой, и алый цвет изменился на серебряный. Капли растекались все шире, пока не превратились в маленькую лужицу, похожую на зеркальце.

Маг сделал разрез на другой ладони. В этот раз капли крови полетели вверх. Там из них сформировался крошечный алый мотылек. Зеркальце на полу прекратило давать отражение и теперь показывало все, что видел дух. Маг склонился над экраном, держа куполом ладони. Движениями пальцев он начал управлять мотыльком. Дух покинул комнату и устремился вверх

по тоннелю.

- Так. Черепа. - Комментировал происходящее на экране маг. - Кто-то разбудил паука. А вот... Макс, они?

Следопыт кивнул. Игроки гильдии склонялись над экраном и, бросив беглый взгляд, теряли интерес.

- Нуууууубы. - Протянул маг в шляпе. - Забей на них ЛД.

- Сейчас. Инфу сниму. - ЛД начал по очереди касаться изображений и каждый раз на пальце оставалась капелька серебряной жидкости. Ее он переносил себе на лоб. Там серебряная жидкость исчезала, давая ЛД немного информации о противнике. После одной из таких процедур лицо мага изменилось.

- Может ошибка. Сейчас... - Он повторил процедуру, и его лицо изменилось еще сильнее. Глаза расширились от удивления, даже рот чуть-чуть приоткрылся. - Там у него... - Чуть не заикаясь, прошептал ЛД.

- Что?! - С нетерпением спросили мага товарищи.

- Тридцать тысяч манны...

- Бред. - Выразила свое мнение нага, убрав назад закрывшие лицо волосы.

- Проверь еще раз. - Приказал бородач серьезным тоном.

- Четыре раза проверил. Тоже самое... - Словно сам себе не веря, ответил ЛД.

- Хм... - Задумчиво вздохнул бородач. - Предположим тридцать тысяч.

- Даже тридцать две, пятьсот. - Добавил ЛД.

- Макс. - Обернулся бородач к следопыту. - Запомни их запахи. Как почувствуешь - сразу говори мне.

- Что будем делать? - Спросил маг в шляпе.

- Пока избегать и отслеживать. Нужно понять, с чем мы имеем дело. Тогда уже будем решать.

ЛД в это время наблюдал как четверо игроков на экране бьются со стражами, заходят в тупик, пробуют другой тоннель и наконец...

- Хон, они нашли портал! - Взволнованно произнес ЛД.

- Значит и мы нашли портал. Они уже перешли на второй?

- Нет. Остановились и разговаривают.

- Тогда ждем.

- Тридцать тысяч... - Задумчиво произнес до этого молчавший эльф с копьем. - А какой шмот?

- Амулет на магсилу. Дорогой но распространенный. Броню не узнаю. Кольца тоже. Хон, они, похоже, о чем-то спорят.

Бородач склонился над экраном. Звука мотылек не передавал, но было понятно, что спор в разгаре. Блондин с

кинжалами что-то долго говорил, взволнованно жестикулируя. Тридцатитысячник лишь ухмылялсяя, скрестив руки а груди. Время от времени к спору прсоединялась девушка в слабой броне, но внимания на нее никто не обращал. Позади молча стоял танк, закованный в мощный доспех из глубинной стали. На его черном щите был изображен белый глаз.

Обсуждение продолжалось еще пару минут, затем к спору присоединился танк. Он положил блондину руку на плечо и что-то прошептал. Тридцатитысячник засмеялся и, указав на портал, сказал пару слов.

- Заходят. - Прокомментировал ЛД, наблюдая, как вражеская команда приближается к порталу. - А этот... Этот остается!

Тридцатетысячник действительно не собирался входить в портал. Наоборот, он направился к противоположной стене. Там валялось несколько совсем мертвых зомби. Там тридцатетысячник остановился, прислонившись к стене.

- Что он делает? - Недоверчиво щурясь, спросил маг в шляпе.

- Ждет чего-то. - Предположил двухметровый орк.

- Он блокирует портал. - Уверенно сказал бородач.

"Игроки и люди..." - Рассуждал демон, вращаясь в бесконечном пламени своей темницы. Часть его мыслей занимало управление телом. Тело сейчас ожидало в засаде.

"Люди и игроки. Похожи. Инстинктами и мышлением. Слишком похожи, чтобы списать это на совпадение. Кристофер очень долго спорил, прежде чем согласиться. Мой план вызывал у него страх. Люди не любят рисковать и не любят, когда их стая уменьшается. Даже бесполезных и мертвых готовы они тащить за собой"

Демон начал вспоминать весь свой опыт общения с людьми. От момента, когда великие маги древности призвали его из Ада, до последних дней.

Его план полагался на то, что портал они нашли очень быстро. Большая часть команд еще на первом этаже. Скорее всего, Безымянные в их числе. Больше шансов за чем против. Если Безымянные главная цель, зачем подниматься выше.

Демон может охранять портал, а люди пойдут дальше. Там мало врагов. Они должны найти хотя бы один осколок. Если получится, то победа сводится только к сражениям. Безымянные не смогут завершить турнир без всех осколков.

Тем временем до слуха человеческого тела донеслись тихие шаги.

"Пять, семь, десять игроков в команде. Не Безымянные. Не главная цель. Но всех ждет одно". - Демон разжег в правой руке огненный шар и другой еще мощнее в левой. Быстро подойдя к

нужному тоннелю, он выпустил заклинания одно за другим. Первое - слабее, чтобы прожечь защиту. Второе гарантированно добивает.

Вражеская команда была уничтожена. В узком тоннеле нет шансов против неожиданной и невероятно мощной атаки.

Но демон был не совсем доволен.

"Слишком быстро потрачу силы... Найти способ восполнить запас".

- Ну, вы видели! Нет, ну вы видели! - Потеряв самообладание, во весь голос выкрикивал маг в шляпе. Остальные некоторое время хранили мрачное молчание.

- При таком шмоте. - Нарушил тишину ЛД. - Откуда там тридцать тысяч?! Хон, а может он выше семидесятого? Бывает такое?

- Исключено. - Отрезал бородач. - Игроков выше семидесятого лабиринт не пускает.

- Что делать будем? - Спросила нага.

- Пока думать. Уверен - слабые места у него есть. Маскировка, ловушки... Что-то должно сработать. К тому же он один.

- Он... Он раздевается. - Прокомментировал творящееся на экране ЛД.

- Может, решил психологически подавлять оппонентов. - Предложил свою версию эльф с копьем.

- Теперь он раздевает зомби.

- А вот это я комментировать не хочу. - Добавил эльф. Тридцатетысячник тем временем надел броню стража, железную маску и взял оружие мертвеца. В этом облачении он вернулся на прежнее место засады.

Демон снова услышал шаги.

"Одиннадцать. Не главная цель".

Он теперь вспоминал все о поведении мертвых стражей. То как они двигаются, как атакуют и так далее.

Используя эту информацию, демон выбежал на встречу врагам. Игроки действовали правильно и экономно. Зачем тратить стрелы или зелья по пустякам. На встречу не самому сильному монстру вышел воин с двуручником.

Один удар и демон падает, притворяясь уничтоженным. Кто-то из игроков подходит к нему и собирается обыскать. Другие идут мимо. Как только рядом оказываются маг и арбалетчик, "мертвый страж" снова оживает. Демон использует "Жертвоприношение огню" на двух зазевавшихся игроках. Остальных добивает пламенем.

Цель достигнута - он не потерял, а даже восстановил немного

сил.

Демон возвращается на исходную точку, ожидая новых гостей. Идут трое. Врагами оказываются всего лишь мертвецы. Они нападают не смотря на маскировку, но опасности не представляют.

Снова трое. Но теперь шаги звучат медленнее. Демон даже слышит обрывки разговоров.

"Игроки... Новые жертвы вечному пламени".

Подражая мертвым стражам, демон со сдавленным хрипом выскочил из-за угла и понесся к игрокам. Их было трое. Еще в паре метров от цели демон отметил, что один из них слишком большой для человека. Если бы не цвет кожи и строение черепа, то эту гору мускулов можно было принять за огра.

Ровно в шаге от громадины, демон выпустил из рук топор стража и был готов использовать магию.

Что-то промелькнуло перед глазами. Контакт с телом вдруг разорвался.

Наблюдатели снова пребывали в мрачном молчании. Только что на их глазах тридцатетысечника вынесли с одного удара. Самого удара никто не заметил. Все произошло с какой-то невероятной скоростью. Вот лже-страж несется на троих игроков. И сразу же он в стене. Металлическая маска смята. Голова застряла в треснувшем льду. Тело сводят предсмертные судороги.

- Фуххх... - Грустно выдохнул эльф. - Что-то не так с этим турниром.

- ЛД, ты собрал информацию?

- Да. Манна под тысячу. Шестьсот остальное. Жаль уровень не видно. Но, Хон. Из шмота только кольца. Как на семидесятом...

- Меня больше волнуют его навыки. - Перебил его бородач. - Ни разу не видел подобного. Такая скорость и сила удара. И ведь голыми руками.

- Хон. - Окликнула бородача нага. - Тело огненного не исчезает. Он жив?

- Да. Раз не исчезает - жив. Но как? - ответил за бородача ЛД.

- Так пойдем и убьем его. Одним непонятным монстром меньше.

- Я за! - Тут же согласился маг в шляпе. - Пока есть шанс, давайте убивать.

Недолго размышляя, двенадцать игроков покинули тупиковую комнатку и направились вверх по тоннелю. Но стоило им достигнуть первой развилки, как следопыт остановился. Он снял маску. Под ней скрывалось не лицо, а плоская морда с широкими ноздрями. Следопыт предлежал к одной из специальных рас, для открытия которых требовались достижения.

Особенностью его персонажа был идеальный нюх и сейчас он чуял врага.

- Здесь две команды проходили. Черные рыцари и еще кто-то.

- Бились? - Взволнованно спросила нага.

Следопыт отрицательно покачал головой.

- Только бы донатор не сдох... Я сама его прикончу.

- Они идут к порталу? - Спрашивал у следопыта бородач.

- Да. Уже близко.

- ЛД. Мотылек еще там?

- Там. Сделать экран?

- Да и скорее.

Через пару секунд на полу появился новый экран. Он показывал все тот же коридор с трицатитысячником, торчащим из стены. ЛД направил мотылька прочь от портала. Дух вскоре увидел группу игроков. Первыми шли черные рыцари со своим клиентом. Рядом шагал мечник из другой команды. Сражаться они не собирались. Между черных рыцарей мелькали фигуры в серых плащах.

- Безымянные? - Спросил у бородача ЛД.

- Да.

- У Бади две группы наемников?! - С досадой воскликнул маг в шляпе. - Вторую он протащил как другую команду.

- Маловероятно. - Задумчиво произнес бородач. - Система и договорные бои, и договорные турниры отслеживает.

- Отслеживает?! А у нас тут два непонятных монстра с тысячными статами. - Обвиняющим тоном продолжал паниковать маг в шляпе.

- Тихо. Ждем, пока они пройдут, и попытаемся убить огненного мага.

Чувства, которые сейчас испытывал демон тяжело описать. Чем-то они напоминали ощущение, когда после начала матча в КС отключается Интернет. Демон пытался найти причину, разрыва связи с телом. В его памяти прокручивался момент встречи с новым врагом. Теперь демон придавал этой ситуации огромную важность и рассматривал ее в мельчайших подробностях.

Тихие шаги. Трое медленно приближаются. Он несется в атаку, изображая мертвеца. Перед ним игрок, которого можно принять за огра. Короткие черные волосы. Темно-красные глаза. В нем много сил, больше чем в остальных на турнире. Три кольца на левой руке. Мощные артефакты. Он мастерски забирает их силу. Почти не тратит в пустую. Сложная магия окружает игрока. Демону досадно, что он недооценил противника. Сила врага чрезмерна. На турнире таких быть не должно.

Вспышка. Демон вспоминал, как золотое сияние окутало врага. Оно собралось вокруг правой руки. Ей он бил. Телу не удалось запомнить момент удара. Слишком быстро.

"Если тело игрока настигла смерть, то оно уже бы восстановилось. Но контакта почти нет. Оно поломано. Медленно умирает".

Демон ухватился за слабую связь. Он постепенно запускал в умирающем теле процессы регенерации. Голова почти расколота. Там уже все не восстановить. Главное прижечь кровотечение.

Параллельно с этим демон вспоминал восторженное лицо одной своей знакомой по Аду.

"Тело человека удивительно! Даже без большей части мозга... Да! Того драгоценного мозга, что отличает их от червей, они еще шевелятся!"

"Надеюсь, ты была права, Нидл, и этот кусок мяса еще сможет шевелиться".

22. Союз

Второй этаж немного отличался от первого. Коридоры стали уже, потолки выше, а ходы запутаннее. Тоннель расходился множеством ответвлений, пересекавшихся между собой. Наверное, его карта напоминала измятую паутину. Некоторые ее нити оборвались, превратившись в тупики.

План демона "разделиться" мне беспокоил. Слишком рискованно. Он сильно недооценивает игроков и невезение. Даже очень тщательный план может провалиться из-за одной ошибки или одного идиота.

Но Энглинг поддержал его. Такая уверенность в успехе казалась странной.

Что касается стратегии нашего уменьшившегося отряда, то мы продолжали искать путь наверх. Цель - третий этаж и осколок хранящийся там.

Коридор, в котором мы шли, наполнил легкий шелест. Что это предвещает, мне стало понятно на первых секундах. Сильная опасность нам не грозила, но некоторая подготовка требовалась.

- Принцесса, слышишь этот звук?

Девочка кивнула.

- Призраки. В них из страшного только название и привычка издавать разные звуки. Смех, крики, угрозы - это просто попытки напугать нас.

- Я не трусливая.

- Тру-ууусливая... - Повторил тихий голос, казалось за нашими спинами. - Спа-ааать... Всем пора спа-ааать... - Вокруг стало холоднее. Обычный эффект при встрече с привидениями. Важным индикатором были фразы, которые они произносят.

"Пора спасть" тихим голосом - не худший вариант. Призраки вряд ли будут сильными и быстрыми. Такие духи обычно имеют вид бледных фантомов. Атакуют холодом или магией. Жалобные стоны и плач - уже опаснее. Еще хуже насмешки, угрозы или бессвязный бред. Такие призраки имеют черный цвет и неприятный набор проклятий. Часто они берут под контроль мертвые тела, специально помещенные для этого в локацию. Индикатором большей опасности служат летающие предметы, кровавые символы и мертвецы, оживающие целыми кладбищами. А дальше идут призраки-боссы. При их появлении в небе возникают странные знамения, меняется цветовая гамма игры и все это сопровождается квестами или пророчествами.

Тихий шепот становился все ближе, но доверять слуху было нельзя. Шепот - всего лишь приманка. Сами призраки появлялись бесшумно. Бледные фантомы выплывали из стен лабиринта. В их расплывчатых очертаниях с трудом можно было угадать людей. Касания призраков казались ледяными даже в холодных чертогах лабиринта. Они вытягивали запас сил. Я слышала, что убитые белыми призраками чувствуют слабость и непреодолимое желание спать. Подтвердить или опровергнуть не могу. У меня с такими призраками трудностей не возникало. Не возникло и сейчас.

Один удар зачарованным оружием - один исчезнувший призрак.

Скоро последний из фантомов растаял, и мы спокойно продолжили путь. Чем дольше мы шли, тем яснее становилось - быстро найти переход на третий просто невозможно. Слишком запутаны и многочисленны тоннели второго этажа.

Призраки, сначала показавшиеся почти безобидными, уже порядком измотали нас. Все звуки вокруг закрывал шепот фантомов. Отвлекаясь на постоянные атаки, принцесса не заметила ловушку. Наступила туда, где лед казался подтаявшим, а внутри мерцал голубоватый свет. Нога в мгновение замерзла и онемела. Нам пришлось помогать ей идти, пока не подействовал эликсир.

Новым сюрпризом стали мины. Эти ловушки расставил кто-то из участников. Огненные бутоны - самая примитивная разновидность магических мин. Радиус поражения около двух метров. Почти весь урон от огня. Взрыв слабый. Они выглядят как тлеющие угли, парящие в нескольких сантиметрах от пола. Легко заметить, легко обойти. Но в узких проходах лабиринта эти мины оказались неожиданно эффективны. Заклинание держится около тридцати минут. Многие тоннели пришлось обойти стороной из-за огненных бутонов.

Убийцы магов обладают способностью развеивать чары. За это отвечают два навыка. Я могла снимать или оборачивать магию, наложенную на игрока. А вот заклинание, разрушающие чары, привязанные к местности, мне было не доступно.

- Опять эти штуки. - С досадой пожаловалась принцесса, когда мы снова натолкнулись на огненные бутоны.

- Придется идти назад. Скорее всего, вражеская команда блуждает рядом и ставит мины. Это мысль вызвала у меня серьезные опасения, и скоро они подтвердились.

- Здесь тоже эти штуки. Мы опять пойдем назад?

- Нет. Идти нам уже некуда. - Отвечала принцессе я.

Мы оказались тупике. Пути, назад и вперед, перекрыты бутонами. Рядом команда, расставившая мины.

- У кого-нибудь есть мысли как выбраться?

- Может льда отколоть? Кинуть им в бомбы, чтобы они взорвались?

- Хорошая мысль, принцесса. Но эти мины детонируют только при приближении живых или оживленных объектов. Призраки не в счет.

- Жертва? - Спросил Энглинг.

- Они ставили по три мины на проход. Возможно, ты выдержишь взрыв. Но урон будет серьезный. Повреждения доспеха, переломы и ожоги, которые сложно вылечить зельями. Лучше выбрать другой план. Принцесса, у тебя есть навык "Жалящий полет". В него вложена всего одна единица и это правильно. Как боевой он слабоват. Его используют для преодоления препятствий. Сейчас как раз такая ситуация.

- Я их перепрыгну что ли?

- Да.

- А как же ты и ... - кажется, она забыла имя. - ...ну, и твой друг?

- Тебе придется нас освободить. Сделать это можно двумя способами. Во-первых, навести на мины стража. Он их перепрыгивать не подумает и взорвется. Во-вторых, можно сходить за исчадием зла на первый этаж. Эти две идеи лучше совместить. Ты пойдешь за исчадием, а если по дороге встретишь монстра, то наведешь на мины. Сможешь?

- Попробую. - Неуверенно ответила принцесса, потом вспомнила, что должна быть суровой и добавила. - Это даже не сложно.

- Я не боюсь тупых призраков! Они даже не настоящие. Совсем не боюсь. - Повторяла принцесса, быстро шагая через лабиринт. Со всех сторон раздавался шепот.

- Она совсем... Она осталась совсе-ееем однаааааа.

- Заткнитесь уже тупые призраки.- Испугано оглядываясь, сказала девочка. Произнесла она это очень тихо, как будто боялась, что призраки услышат и разозлятся.

- Да! Да! Да! - Вдруг громко прокричал кто-то. Определить источник звука не удавалось. Крик словно шел из стен лабиринта.- Разорван, зарублен, съеден червями. Это то, чего я достоин. Ничтожество, ничтожество, ничтожество... - Причитал голос.

- Да как же вы достали. - Чуть не плача пробубнила девочка. Они ринулась вперед, не разбирая дорогу. Несколько раз падала. Когда из стен появлялись фантомы, она чаще убегала, чем защищалась. Кроме белых призраков, за ней увязался еще один дух. Он выглядел почти как человек. Только темно-серая кожа и черные провалы вместо глаз выдавали призрака. Принцессе повезло, что благодаря цензуре она не видела пятен крови и настоящего лица фантома. Кожа вокруг его рта была почти содрана, обнажая мертвый оскал.

Петляя и теряя дорогу, принцесса все же приближалась к порталу на первый этаж. Благо в меню можно было найти схемы пройденных локаций. Время от времени она открывала характеристики персонажа и собиралась с силами пару минут. Затем ей снова предстояла бежать в одиночку по лабиринту, заполненному призраками.

Но ей очень хотелось сделать все правильно. Принцесса пыталась произвести впечатление на своих новых знакомых. Им в это время тоже приходилось отбивать атаки духов.

Цензура не позволяла девочке видеть, как лабиринт вокруг менялся. Здесь становилось темнее. В ледяных стенах появлялись замороженные тела. Только это были не стражи. Разорванные, окровавленные трупы с ужасом застывшим на мертвых лицах.

Призраки на втором этаже становились все сильнее. Через некоторое время тела оттают. К этому моменту здесь уже будут рыскать сильные духи, способные брать под контроль мертвых.

- Где же этот тупой портал. - Принцесса только что вышла из меню, но уже забыла очертания карты. Страх мешал сосредоточиться.

- Это было почти не больно... Кости ломались как щепки...

- Да когда же ты отвяжешься! - Принцесса снова бросилась бежать. Остановилась девочка на перекрестке трех ходов. Она узнала это место и обрадовалась. Портал был уже рядом.

Она остановилась и заглянула в карту. Закрыв меню, принцесса внимательно осмотрелась, боясь упустить приближение фантомов. Но вместо призраков она увидела кое-что другое. Между ледяных стен порхал мотылек. Принцесса

удивленно рассматривала насекомое.

Мотылек был алым, как свежая кровь.

Девочка протянула к нему руку и быстрым движением ухватила насекомое. Но рассмотреть его не удалось. Между пальцами принцессы осталось лишь красное пятнышко.

- Фу, гадость! - Принцесса брезгливо вытерла пальцы о ледяную стену и продолжила путь. Но бежать пришлось недолго. У очередного поворота принцесса остановилась как вкопанная. Ее лицо сначала выразило испуг. Потом облегчение.

- Монстр! - Радостно воскликнула она. - Давай монстр, беги за мной.

Слово "нага" принцессе было незнакомо. Так что "монстра" она окрестила женщиной-змеей. Девочка бросилась прочь, но успела сделать всего пару шагов. Змеиный хвост с черно-красным узором в мгновение охватил принцессу в четыре кольца.

- Монстр, говоришь. - Ядовито-возмущенным тоном сказала жертве нага. - Тем кто такое говорит, я выкалываю глазки.

- И получаешь бан. - Это сказал вышедший из-за угла маг в огромной шляпе. За ним плелся зевавший эльф с копьем и еще несколько игроков. Среди них принцесса увидела знакомое лицо.

- Исчадие зла?!

- Из твоей команды? - Спросил исчадие бородатый воин с огромным щитом.

- О да. Наш великий лидер и мудрый командир. А где остальные ваши стражи, принцессая.

Нага разжала кольца, позволяя девочке вздохнуть.

- Там где бомбы. Они выйти не могут. Кристофер сказал тебя найти. Я пошла к порталу, но мне все время мешали тупые призраки.

- Теперь не будут. Приведи нас к остальным.

- Исчадие. А это кто такие? - Принцесса удивленно разглядывала игроков, столпившихся вокруг.

- История долгая и сложная. Они теперь не враги. Союзники, делящие с нами общую цель.

(Двадцатью минутами ранее)

"Так, а что если сначала рукой, которая шевелиться, зацепиться за трещину в стене. Вес перенести на другую ногу..."

Тело напряглось и попыталось встать, но поврежденный мозг оказался плохим командиром.

"Оно упало. Опять упало и валяется, как бесполезный мешок с костями".

Демон решил прекратить попытки привести тело в вертикальное положение и перейти к запасному плану.

Его марионетка потеряла не только способность двигаться.

Магические возможности тела, так же существенно уменьшились. А, по мнению демона, они и до ранения были убоги. Оставалось надеяться на запасной план. Он состоял из двух пунктов - сиди и шантажируй.

Первый пункт выполнялся легко. Со вторым возникли некоторые проблемы. Но когда перед затуманенным взором показались силуэты игроков, демон был уже готов.

- Я знаю, что вы рядом. - Прохрипел он и разжал кулак. Из него вылетел небольшой огненный шар. Заклинание казалось крошечным, но температура вокруг резко повысилась.- Если убьете меня, волна пламени пройдет сквозь все тоннели вокруг. Не убежать, не спрятаться. - Похоже, речь демона вызвала у игроков замешательство. Они начали шептаться между собой. - Но я не враг вам, потому что не ищу победы и приза в этом турнире.

- Что ты имеешь в виду? - Настороженно спросил один из игроков.

- Я охотник, идущий по следу жертвы. Наемник, который здесь лишь для выполнения контракта. Я ищу восемь игроков и собираюсь превратить их жизнь в ад.

- За какими игроками ты охотишься?

- Команда Безымянные.

- Удачное совпадение. - Прозвучал женский голос.

- И чего ты хочешь от нас? - Спрашивал все тот же настороженный голос.

- Можете восстановить это тело? Голова расколота от удара. Здесь ходит опасный соперник.

- ЛД, вылечи его.

- Да. Сейчас. Нужна капля твой крови... Да у тебя тут ее много...

Взор начал проясняться. Раны затягивались.

- Так. Сейчас, только сам хильнусь. Я лечу, передавая собственное здоровье. - Маг сделал глоток зелья и продолжил. Уже через минуту тело восстановило все свои функции.

Демон встал и размял мускулы. Его взгляд остановился на наге.

- Чего смотришь? - С вызовом спросил она.

- Игроки бывают такой формы?

- В смысле такой формы? Ты говорить нормально умеешь или ЛД тебе голову только снаружи подлечил?

- Постараюсь изъясняться проще. Бывают игроки-наги, спрашиваю я?

- Бывают, отвечаю я. Думала, что ты профи. Но не знаешь таких простых вещей.

- Я знаю главное. Все в этом мире можно сжечь. - С угрозой ответил демон.

- Даже лед? - Вклинился маг в огромной шляпе.

- Лед, вода, железо - все можно разрушить огнем. Нужна только достаточно высокая температура и материя обращается в раскаленный Хаос.

- А как...

- Я рад, что вы решили заняться физикой. - Прервал мага в шляпе бородатый воин. - Но мы на турнире. Безымянные уже перешли на следующий этаж. Сейчас ищут осколки. Найдем осколки - найдем Безымянных. Они в союзе с другой командой. Это немного усложнит задачу. Но с вашей огневой мощью, мы справимся. Давайте выдвигаться.

Только что сформированный альянс, направился к порталу. Бородач шагавший рядом с демоном спросил.

- Остальные члены вашей команды ушли вперед. Вы назначили точку или время встречи?

- Это неважно. Их помощь уже не играет роли. Часть из них была практически бесполезна. Откуда вызнаете, что я не единственный выживший?

Бородач рассказал немного о методах слежки, которыми владела его команда. Но многое умолчал. Он не обирался раскрывать свои козыри, даже союзнику.

Вскоре новый альянс вошел в портал. Там они встретили принцессу, обезвредили мины и объединились с остатками команды демона.

Следопыт утверждал, что на второй этаж пробралось всего семь-восемь команд, считая Безымянных, черных рыцарей и странного игрока с невероятно сильным ударом. Еще много учасников, скорее всего, бродило по первому этажу.

Тем временем судьба турнира решалась не только в лабиринте. Охрана была давно разбита, но Вильгефорц еще надеялся взять реванш. Не своими руками, правда. Сидя в замке, он ждал подкрепление. Некромант сильно волновался. Пару раз он выходил из игры и перечитывал свое сообщение начальству. Вильгефорц боялся, что они не поймут всю опасность ситуации. В гильдии была гвардия из левлов близких к сотне. Только они могли справиться с нападавшими.

Вильгефорц не знал, что сильнейший из отряда вторжения, сейчас был в лабиринте и остальным помочь не мог.

Тем временем к замку приближался воздушный корабль. Небольшой магический транспорт, рассчитанный на десяток пассажиров. При виде флага своей гильдии на корабле, некромант обрадовался. Подкрепление уже здесь. Но почему их

так мало? Даже если они прислали гвардию, то десять бойцов может не хватить.

Корабль плавно сел рядом с замком. Огромное чудовище нападавших внимательно следило за гостями. Эта тварь была ростом этажей в семь. Морда напоминала черепашью, только с торчащими шипами. Оно зарычало, видя, что из корабля вышли семеро.

Присмотревшись к гостям, Вильгефорц потерял всякую надежду взять реванш у нападавших.

Впереди шла Энни. Высокая блондинка. 90-60-90. Как и Вильгефорц она была офицером "Некронтир". Друг друга они давно знали и взаимно презирали. Энни воплощала все, что ролевик ненавидел. Ее интересовали только деньги и возможность весело провести время в за вылизыванием задницы какого-нибудь начальника. Она занималась бухгалтерией гильдии, вела счета и своим поведением напоминала стервозную карьеристку.

За ней сгорбившись тащился Фридрих. Амебооразный, бесхребетный подкаблучник лет сорока. Что в жизни, что в игре. Не смотря на левл под сотню, он был тихий и готовый выполнить любой приказ начальства. Почти всегда молчал, а когда начинал говорить, то рассказывал о дочке и ее "музыкальном таланте".

Еще Энни взяла какого-то мага-гвардейца. Остальные четверо были не из "Некронтир".

Рядом с Энни шагал веселого вида игрок при двух клинках и пдесятке кинжалов. Его глаза напоминали змеиные. Он шел рядом с Энни, приобнимая ее за талию, и что-то увлеченно шептал. Она натужно улыбалась и время от времени фальшиво смеялась.

Замыкали шествие еще трое незнакомцев. Среди них Вильгефорц сразу приметил эльфийку с белоснежными волосами. Она показалась ему печальной. Это делало ее еще привлекательнее, учитывая вкусы некроманта.

Рядом с ней шел невысокий мужчина лет сорока, в какой-то невзрачной робе. Еще тут был высокий черноволосый парень. Он поймал взгляд Вильгефорца, презрительно усмехнулся и показал некроманту средний палец.

Через пару мгновений вся эта компания оказалась у ворот замка.

- Привет Энни. - С нескрываемым отвращением произнес некромант.

- Привет Вили. - Ядовито улыбнулась она. - Я привела тебе гостей.

- Гостей? Я отправлял запрос на подкрепление. Гости у меня

уже есть. Незваные, агрессивные и самонадеянные.

- Вили, ты всегда преувеличиваешь...

- Преувеличиваю?! - Тут некромант уже не выдержал. Он был уверен, что эта стерва из неприязни убедила остальных не отправлять гвардию. Теперь время упущено, турнир на грани срыва. - Ты считаешь, я преувеличиваю?! Это, по-твоему, что?! - Указал некромант на огромного монстра. - Нам бросили вызов, Энни. В наш оплот пробились враги и сейчас пируют, празднуя победу.

- Сколько драмы, Вили. И как тебя в актеры не взяли. Ну просто вылитый Гамлет. Но давай сворачивай спектакль. Наши гости, наверное, устали и проголодались. Сходи к поварам, пусть нам принесут чего-нибудь вкусненького.

- Ты посылаешь МЕНЯ с поручением?! Мы равны в положении! Ты не властна надо мной.

- Не сегодня. Сегодня меня прислали разгребать твои проблемы. И ты будешь делать все, что я скажу. Понятнинько? И если сейчас не скроешься с глаз моих, я прикажу выкинуть тебя отсюда.

- А зря вы с ним так. Зря, зря, зря... - Вдруг присоединился к разговору змееглазый. - Он ведь предан вашей гильдии до умопомрачения. Помните когда "неизвестные" - Слово это было сказано очень двусмысленно. - вырезали "Черную перчатку". От этой гильдии осталось много ресурсов. В том числе на ваших торговых складах. Что с ними случилось? Правильно - разворовали! Лично вы три ящика рубинов и алмазов припрятали. А вот он - указал змееглазый на Вильгефорца. - ни монетки не взял. Только из принципов и гордости не тронул.

После такой речи Энни побледнела, издала сдавленный смешок и заткнулась на целых десять минут.

Змееглазый развернулся к своим спутникам.

- Господа, я здесь по собственному денежному интересу. Не более чем наемник и посредник. А вот вы занимаетесь делами глобальными. Так расскажите нам, что предпринять. Или нужно больше информации?

Все трое молчали. Эльфийка и темноволосый вопрошающе смотрели на сорокалетнего. Но ему происходящее вокруг, кажется, было безразлично. Догадавшись, что начальник говорить не собирается, эльфийка решила взять ситуацию в свои руки. Она посмотрела в сторону огромного чудовища и корабля нападавших.

- Я догадываюсь, с кем вы имеете дело. - Сказала девушка.

- Вот что значит опыт. - Прошептал некроманту змееглазый. - А ведь на их корабле ни знаков, ни названия.

- А это не корабль. Это бар.

- Вы сказали бар?! - Удивленно переспросил Вильгефорц.

- Или паб. Так же дом игрока по прозвищу Док. Когда-то мы были с ним наравне по навыкам, но ему наскучили подземелья. Теперь Док занимается химико-алкогольными экспериментами.

- Да... Одного из них звали Док! - В голосе Вильгефорца появилась надежда, что все его проблемы сейчас решит эта привлекательная особа. - Их предводителя звали, кажется, Бидж.

- Бидж... - Задумчиво произнесла эльфийка и стала еще печальнее. - Удивлена, что он до сих пор жив.

- Уверен, что ненадолго. - Мстительно произнес некромант. - И зачем он напал на турнир? Кто такой этот налетчик?

- Архипелаг Фалькон, залив утопленников, острова Дэм, Ариси и Гарами. Знакомы названия? Это на западе Жемчужного моря, на краю мира... Популярны среди пиратов, авантюристов, беглецов и просто тех, кому нравиться такой стиль жизни. Бидж плоть от плоти этих мест. Зачем он атаковал турнир? Точно не знаю. Может, ему хотелось напасть на турнир, и ваш был ближайший. Или кто-то из его команды сказал "Эй, сто лет не видел снега, давай сгоняем на север". Ребята сели в бар "У Дока" и полетели. Для этих людей свобода - наркотик, который они получают через игру.

- И что нам ждать от них? - Спросил некромант.

- Глупостей и безумств. - С ностальгией в голосе ответила эльфийка.

- Ясно все. - Вмешался в разговор высокий парень. - Кто-то просто хочет видеть мир в огне. Эй. - Обратился он к сорокалетнему. - Мне надевать броню и бижу? Ну, ту которая нейтральная. - С радостным предвкушением драки спросил он.

- Мы идем обедать. - Спокойно ответил сорокалетний и, не обращая внимания на остальных, зашагал к замку. Парень разочарованно смотрел ему вслед. Эльфийка усмехнулась и немного повеселела.

- Ты сейчас пошлешь к поварам. - Прошипела Энни Вильгефорцу на ухо. - Ты даже не представляешь, кто эти люди. Сделаешь глупость и тебе конец.

В этот раз Вильгефорц согласился без пререканий. Некроманта терзало нехорошее предчувствие. Ему казалось, что вокруг готовятся события во много раз важнее турнира.

23. Ловушка.

- Все запомнили роли? - Спросил Хон, лидер наших союзников.

- Я пытался ее удержать... Но кровь хлестала и хлестала... Это...

- Заткнись! - Раздраженно воскликнул маг в шляпе, уничтожая призрака молнией. Духи теперь постоянно выходили из стен. - Как они достали! Извини, Хон. Продолжай.

- Все запомнили роли?

- Даа...- Ответил нестройный хор голосов.

- Особенно передовой отряд. Макс - Обратился Хон к следопыту. - Ты нас поведешь в стелсе. Если станет опасно, то сразу отступай за меня. Не вмешивайся в бой. Без твоих навыков рухнет все тактика.

Следопыт кивнул.

Команда наших новых союзников называлась "Касадорес". Они серьезно настроены на победу и действуют уверенно. Как минимум двое из них уже прошли игру достаточно для открытия дополнительных рас.

Уничтожив трех сильнейших претендентов, мы увеличили шансы "Касадорес" на победу. Корона турнира меня не волнует. Главное - возможность пополнить счет. После стольких неудачных попыток снова появилась надежда, хоть и призрачная. Меня не оставляла тревога. Наши действия на турнире иногда казались бессмысленными. Может быть все уже решено...

Есть ли шанс победить и получить награду?

Это зависело от Эрмака - игрока, которому нельзя верить. Он занимался ставками, убийствами, контролировал смену внешности. Но какая сила может стоять за ним?

В голове вспыхивали варианты один хуже другого.

Чем больше я наблюдала за Эрмаком, тем сильнее были неприятные предчувствия. Он расчетлив, хитер и продумывает свои шаги. Все это на качества идеального игрока, на мой взгляд. Но в Эрмаке было еще кое-что. Он играл с упоением и азартом. Получал удовольствие от процесса. Не имя денег на зелья, мы хотели ограбить магазин в Утгарде. Эрмак взорвал его, только ради удовольствия и потому что это было безнаказанно.

Если он сможет безнаказанно избавиться от нас, то сделает это с удовольствием.

Но сейчас нужно сосредоточиться на турнире.

Лидер "Касадорес" предлагал разделиться на две группы. Обе будут искать проход на третий этаж, но разными способами. Пятеро игроков включая Хона, их следопыта и демона отправятся вверх по тоннелю. Остальные займут тупиковую комнату и приготовятся к обороне. Задача второй группы охранять мага крови. Его называли ЛД. Специалист из небоевой ветви магии крови Он будет рассылать духов-шпионов на поиски портала.

Я остаюсь в охране мага вместе с Энглингом.

- Ну, сколько можно! - С досадой воскликнул маг в огромной

шляпе. - Почему эти долбанные призраки прежде чем напасть выдают по театральному монологу. Ой, посмотрите, меня убили. Я такой мертвый и призрачный! Бооойтесь!

- Сам бы заткнулся хоть на минуту. - Сердито перебила его нага.

Маг не стал с ней пререкаться и решил пообщаться со мной.

- Вы наемники, да?

- Да.

- Из черных рыцарей?

- Нет.

- Дурацкое название. Вообще они серьезные ребята?

- Занимают одиннадцатую строчку в рейтинге гильдий. Самая известная и многочисленная организация наемников.

- Хочешь туда вступить, когда прокачаешься?

- Нет. - Я понимала, что так просто шляпник не отстанет, и расширила ответ. - Конечно вступление в "Черных рыцарей" дает преимущества. Если прошел отбор, то это говорит о твоих навыках и адекватности. Желающих нанять станет больше. Сама гильдия тоже будет предлагать контракты. Но "Черные рыцари" это не гильдия в обычном понимании. Просто место для проверки навыков и обмена контрактами. Там нельзя получить доступ к постоянному потоку ресурсов.

- Каких ресурсов?

- Разных.

- Ну типа дерева или камней, как в стратегиях?

От подробных разъяснений меня спасло возвращение передового отряда.

- Портал? - Спросил их маг крови.

- Да. И еще кое-что. Идемте, увидите.

Портал находился в просторном зале с десятью ледяными обелисками. Один из них треснул и был готов обрушиться. Опираясь на него, сидел страж портала - трехметровый голем из стали и костей. Его грудь, голову, ноги и предплечья защищала мощная броня. Меж ее пластин было заметно, что голем сделан из сплетенных между собой хребтов и рук скелетов.

Нельзя сказать, что страж был мертв. Он был сломан. Нагрудник гиганта промяла какая-то чудовищная сила. Приглядевшись, я поняла, что на сокрушенной стали, виден отпечаток ладони.

Этот страж, костяной паук с первого этажа - такие монстры специально были созданы сильнее игроков на турнире. Победить их почти невозможно, да и не нужно. Это стражи-ловушки, которых можно обойти или не трогать. Но кто-то уничтожил монстра с одного удара.

- Запах тот же. Макс подтвердил. Снова маг-бодибилдер. - Обратился Хон к "Касадорес". - Итак... Есть идеи, как завалить этого одноударника?

- С трудом и толпой. - Тихо усмехнулся эльф-копьеносец.

- Мне нужны более конкретные идеи.

- Конкретней не получится. Мы слишком мало о нем знаем. Только статы и один навык.

- И навык офигенный! - Присоединился шляпник. - Вырубать с одного удара!

- Если адекватных предложений нет, то продолжаем путь. Ищем порталы и осколки. Вперед.

Появление этого супер-игрока могло разрушить все наши планы. Если он уничтожит "Безымянных" или атакует нас, то призрачная надежда бесследно растает. Только что за навык он использует?

Я подошла к ЛД, в поисках ответа..

- Как выглядел его удар? Визуальные эффекты?

- Желтое свечение. Вспышка потом... и все.

- Какие-нибудь знаки, символы, печати?

- Татуировка. На спине набито солнце.

- Солнце? Подробнее.

- Обычное такое солнце. Темно-красное. Знаешь что-нибудь?

- О таком символе гильдии не слышал. Может просто тату.

- Не думаешь спросить того, кто столкнулся с этим врагом? - Обратился ко мне демон. - Хочешь знать о природе его сил?

- Природе сил?

- Он бьет, вкладывая в удар магию. Его кулак становится быстрее ветра. Обычная плоть не выдержала бы такое. Его магия так же и его броня.

Скорость, сила удара и защита одновременно. Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой. Персонаж с такими навыками разрушает баланс игры. Уже на семидесятом уровне он победил бы сотый один на один.

Если этот персонаж не хакер, взломавший игру, то его техника должна иметь какой-то изъян. Слабое место, которое восстанавливает баланс...

Остается ждать, наблюдать и надеяться, что мы встретимся не скоро.

Наш отряд вступил на третий этаж. Он больше напоминал не лабиринт, а ледяные джунгли. Стен не было. Только массивные колонны, терявшиеся в морозной дымке под высоким потолком. Они походили на стволы исполинских деревьев. Пол третьего этажа устилал снег, который в некоторых был глубиной до метра. Я ожидала найти на нем следы других команда, но их не было.

Порывы ветра часто проносились над снежным покровом, поднимая метель.

- На таком типе этажей хорошая видимость, до нескольких сотней метров. - Обратилась я к остальным. - Но они самые большие по площади. И кроме того, снег. Под ним очень легко прятать ловушки, монстров и тайные ходы.

- Предложения? - Спросил Хон?

- Идти слегка растянутой цепью, как на болоте. У нас есть нага. Она будет перемещаться не проваливаясь. Можно использовать тактику двух отрядов. Но второму потребуется укрытие.

Мы продвигались медленно, иногда по пояс в снегу. Были и другие препятствия.

Как только наш отряд ушел от портала на несколько сотен метров, метель усилилась. В ее завываниях можно было различить пронзительные крики и звонкий смех.

- Банши? - Спросил меня Хон, которой уже оценил мое знание турнира.

- Ледяные. Урон - магия, звук, холод. Имун к холоду.

Банши имеют еще одну неприятную особенность. Паря в двух-трех метрах от поверхности, они почти неуязвимы для ближнего боя. Но огневая мощь нашей группы легко решала эту проблему. Пронзительные крики затихали в шипении и реве пламени.

Метель усилилась, сокращая видимость до нескольких десятков метров.

Под атаками призраков наш отряд терял управление, то сбиваясь в кучу, то растягиваясь. Хаос продолжался около десяти минут. В конце концов, часть отряда провалилась в углубление, скрытое под тонким слоем льда. Оно напоминало комнату прямоугольной формы, в центре которой стоял монумент из серого камня.

Нападки духов прекратились, но только потому, что нами заинтересовался более опасный монстр.

В дальнем углу комнаты, облокотившись о стену, сидел подземный йети. Это трехметровое существо, часто встречается в подземельях севера. На приплюснутой морде нет и намека на глаза. Одна огромная, заполненная зубами пасть. По сравнению с наземными, подземные йети - бездумные животные. Отсутствие интеллекта компенсирую мощные мускулы и когти.

Учуяв добычу йети ринулся к нам. В этот раз "Касадорес" показали отличную выдержку и командную работу.

Двое магов дебафнули монстра, лучник попытался замедлить, прострелив ногу, а воины атаковали со всех сторон.

Через пару секунд клинки наги прикончили тварь.

Меня заинтересовал пол, слегка присыпанный снегом. Сквозь прозрачный лед можно было видеть фигуры мертвых. Здесь они лежали ровными рядами. Над каждым выбита надпись и рунный рисунок. Это напоминало кладбище, где земля вдруг стала прозрачной. Тела были облачены в рыцарскую броню из белого металла или робы некромантов. Их лица казались безмятежными, как у спящих. Здесь лежали не мертвые стражи, а рыцари забвения - опаснейшая разновидность нежити.

- Они ведь сейчас все встанут, да? - С досадой спросил шляпник.

- Конечно, встанут. Для чего их по-твоему положили здесь. - Ответил ему эльф копьеносец. И он был прав.

- Чего нам от них ждать? - Шепнул мне Хон, косясь на мертвецов.

- Кроме стандартных имунов нежити, защита от дебафов многих школ. Их навыки зависят от внешнего вида. Здесь рыцари со щитами или двуручниками, лучники и некроманты. Они минимум тридцатого уровня, максимум семидесятого.

Тем временем серый обелиск в центре комнаты начал испускать бледное свечение. Волны энергии от него проходили сквозь лед. Мертвецы пришли в движение. Лед расступался перед ними, словно вода. Они спокойно вставали из своих гробниц. Поднимаясь на поверхность, рыцари преображались. Их доспехи темнели, кожа становилась иссохшей, как у мумий.

"Касадорес" хотели атаковать нежить, пока она поднимается, но Энглинг вдруг воскликнул.

- Недвигайтесь!

От неожиданности все перевели глаза на него. Он впервые заговорил после нашего союза.

- Эй! Ты чего? - Спросил маг в шляпе, но Энглинг, не обращая внимания на вопросы, шел к серому обелиску. Мертвецы поднялись, но атаковать, похоже, не собирались. Один из них пошел на встречу Энглингу, уставившись на него пустыми глазницами.

- Ты служишь предателю Антару...? - Спросил ледяной тон. Никто из мертвецов при этом остатками губ не шевелил.

- Я служу только Творцу.

- Когда же..? Когда мы встретим врагов... Мы уже столько блуждаем здесь.

- Вы не встретите врагов. Антар пал. Война окончена.

- Почему... Почему мы не знаем об этом..?

- Потому, что вы отдали жизни на той войне.

- За победу жизней не жаль...

- Антар поплатился за союз с демонами. Его дух не найдет покоя. Бесконечное путешествие между адом и миром живых. Так будет, пока его корона восстанавливается и разрушается вновь. Вы впервые разбили ее на три части. Похитили корону из сокровищ Антара. Где осколки, что вы берегли?

Мертвец указал туда, где ледяных колонн было больше всего. Затем он и остальные рыцари забвения бесшумно скрылись под покровом метели. Они ушли в сторону портала.

- Может здесь есть и духи врагов. - Донеся утихающий голос мертвых. - Для нас война продолжается...

- Нифига себе! - Воскликнул маг в шляпе, с восхищением смотря на Энглинга. - Я проверки знаний сюжета всегда заваливал!

- Потому что нес бред. - Присоединилась к разговору нага. - Основателем школы "Божественного касания" ты назвал Чака Нориса.

- Тихо! - Прервал их Хон. - Нам только что указали на осколок. Не теряем времени и выдвигаемся.

Отряд ускорил темп. Вокруг нас сомкнулись ряды колонны, превращаясь в непроходимую чащу. Иногда мы пробивали путь магией, сквозь заросли из ледяных шипов. В них прятались небольшие твари с острыми когтями. В этих существах я с трудом опознала урахов. Урахи встречались в тундре. Стайные хищники наподобие шакалов. Здесь они были мертвые, освежеванные и замороженые в зарослях шипов. Для нежити эти твари двигались очень быстро. У некоторых вместо глаз мерцали замораживающие "фонарики". Такие особи могли обездвижить с нескольких укусов.

Одного из лучников "Касадорес" что-то утащило под снег. Беглые поиски результатов не дали, и мы решил идти дальше. Скорее всего, он попал в одноразовую ловушку.

Чаща становилась все гуще и опаснее, но вдруг расступилась. Перед нами открылась такая картина: Огромная ледяная стена - граница этого этажа. В нее был вморожен форт из темного камня, так, что только ворота одной из башен выходят наружу. Смутные очертания крепости виднелись сквозь ледяную корку.

- Осколок здесь. - Уверенно произнес Хон. Интересно, знает он, ка получить осколок?

- Что вы собираетесь делать с залом испытаний? Уже продумали тактику? - Спросила я у него. Хон кивнул.

Перед осколком был зал испытаний, уровень сложность которых зависела от уровня игроков.

Как только команда проходит через ворота, они закрываются, и пробить их почти нереально. Затем система генерирует противника.

Вопрос: кто пойдет внутрь? Многочисленная команда не нужна. Достаточно нескольких игроков с максимально эффективными навыками для своего уровня. Я собиралась предложить трех кандидатов: Демона, Энглинга и нагу. Двое бойцов ближнего боя и один маг. Все они превосходят средние показатели для своего уровня. Но ворота крепости это не ворота зала испытаний. Сначала нужно пробиться к осколку.

В замороженном форте было достаточно темно. Центральный коридор несколько раз петля.

- Как-то здесь пусто, скучно и подозрительно. - Пробормотал эльф-копьеносец. Меня отсутствие монстров не сильно удивляло. Разработчики любили перед опасными локациями ставить пустые уровни. Чтобы дать возможность отдышаться или поиграть на нервах.

- Да чтоб! - Вскликнул маг в шляпе и упал.

- Ты как? - Спросил его ЛД.

- Попал в суперловушку скользкий пол. Заработал эффект боль в заднице.

Впереди темные плиты заканчивались, и возвышалась ледяная горка метровой высоты.

- Давайте остановимся. - Предложила я. В ранних версиях турнира лед был очень скользким. Затем это изменил, чтобы не усложнять игру персонажами по ближнему бою. - Погасите фонари.

В темноте стало заметно, что ледяная горка немного светиться изнутри.

- Ловушка? - Спросил Хон.

- Да. И поставили ее игроки. Кто-нибудь может проломить лед дистанционным заклинанием.

- Без проблем. - Шляпник ударил по горке телекинезом. Лед треснул и провалился. Внутри полыхали огненные бутоны.

- Черт, значит здесь уже побывали... - Разочарованно вздохнул шляпник. - А счастье было таким близким...

- Тихо! - Перебил его следопыт. - Все в боковой ход.

Мы последовали его совету, не зажигая фонарей.

- Они еще здесь? - Прошептал следопыту Хон.

- Да. Приближаются.

- Готовимся к засаде. Первыми бьют лучники. Дальше вы. - Обратился Хон к демону. - Только нацеленными, не массовыми заклинаниями. Приготовились.

Мы провели в тишине и темноте несколько минут. В конце коридора появился свет. Его источник двигался в нашу сторону.

- И хорошо, что мы всеми не заскочили. Нико бы там был бесполезен. - Раздался голос в конце коридора.

- Да будь там Нико, монстр поменялся бы. Так что зря не... Пирс, твоя ловушка.

- Вижу. Лед обвалился, а бомбы целы. Просто слишком много наморозил. Сейчас восстановлю, и пойдем дальше.

- Ты уверен, что она сама обвалилась?

- Думаешь...

- Надо быть начеку.

Восстановив ловушку, они отправились вперед. Уже через пару секунд мы атаковали. В их команде было всего шесть игроков, и только один из них успел ударить в ответ.

Когда тела исчезли на полу остался лежать осколок из прозрачного льда, мерцающий светло синим. Хон подошел к нему и осторожно поднял. Он повертел осколок перед глазами. Все замерли в ожидании.

- Поздравляю. Это он.

- Да! - Грянуло со всех сторон.

- Я думала, это будет сложнее. - Прошелестела нага.

- Дай мне его! - Вдруг приказал демон Хону. Он буквально вырвал у него осколок и начал пристально рассматривать его со всех сторон. Демон окутал артефакт пламенем, затем с размаха вонзил себе в живот, извлек и наблюдал, как кровь стекает по граням.

- Твой друг очень странный... - Прошептал мне на ухо шляпник.

"Если бы ты знал насколько".

- Очень мощный источник силы. - Вынес вердикт демон, изучив осколок. - Эта вещь связана со всем лабиринтом. Она берет от него силу и способна обновляться.

Осколок вдруг вспыхнул. Из него теперь бил тонкий луч, указывавший на выход из крепости.

- Только не говори, что сломал его! - Возмутился шляпник. - Те парни так старались ради этой штуки. Нужно уважать чужую работу.

- Он не сломан. - Пора было рассказать кое-что об осколках на этом турнире. - Луч появился, потому что другая команда нашла еще один осколок. Он приведет нас к нему. Из другого осколка тоже выходит луч. Угадайте, куда он ведет?

- Думается, что к нам. - Сориентировался эльф.

- Верно. Это сделано, чтобы команды не могли затягивать турнир, прячась с осколком. Есть две основные стратегии: Идти вперед или ждать в засаде.

- Учитывая способности Макса и ЛД, можно сократить расстояние, понять, кто враг и разработать тактику боя. - Предложил Хон.

- Тогда идем вслед за лучом.

Указатель легко привел нас к порталу на четвертый этаж, затем на пятый и шестой. Каждый раз мы видели одну картину - страж или ловушка уничтожены. Шестой этаж напоминал первый, только кроме обычных коридоров, здесь были вертикальные колодцы, мосты и лестницы. Часто попадались вмороженные башни и другие строения. Создавалось впечатление, что лабиринт прокладывали сквозь древний город, покрыв его льдом. Из монстров встречались опасные рыцари забвения, стальные големы в крепостях и огромное разнообразие призраков.

Мы уверенно шли вслед за лучом, но вскоре оказались у ледяной стены. Свет из осколка указывал прямо на нее.

- Тупик-с... - Констатировал кто-то из команды.

- Осколок не может завести в тупик. - Ответила я. - Эта глыба появилась здесь неда...

Пол пришел в движение, растрескался, и через мгновение мы провалились в ловушку. Шипов или других устройств быстрого умерщвления не наблюдалось. Но внизу было холодно, так, что едва удавалось дышать.

Я огляделась. Вокруг морозный туман. Густой и слегка мерцающий. Дыру, через которую мы провалились, кто-то заделал. Вдруг стало немного теплее. Ко мне подошел демон. Между его ладоней сиял ослепительно-желтый шар, напоминавший миниатюрное солнце.

- Вот мы и встретились снова. - Сказал он куда-то в сторону. Ледяной туман расступился и я увидела одного из "Безымянных".

- Да. Но я надеялся на другую встречу. А сейчас мы все в ловушке.

- В ловушке?! - Усмехнулся демон. - Насчет себя ты прав.

Он разжег еще один огненный шар, но сделал это медленней чем обычно. Безымянный успел скрыться в морозном тумане.

- Ищем и уничтожаем. - Прошипел демон и ринулся вперед. Я с трудом поспевала за ним. Холод вытягивал силы.

Вскоре мы натолкнулись на троих игроков в броне черных рыцарей.

- Еще одни попались. - Сказали они, увидев нас.

- Что это за ловушка? - Спросила я.

- Знаешь, на шестом есть такие огромные морозильные кристаллы. Даже рядом с одним холодрыга. А он натаскал сюда их штук шесть. Приманил нас осколком и мы здесь.

- Кто "Он"?

- Читер. Других вариантов нет. Накачен как монстр и вырубает всех с полпинка. Не понимаю, почему он еще не забрал наш осколок.

Засияла золотая вспышка. Морозный туман унесло прочь. Вокруг нас был просторный зал с башней из темного камня в центре. У ее подножий лежали, источая туман, синие кристаллы. На вершине башни стоял по пояс обнажённый игрок. От него валил него пар, как от горячей воды на морозе.

Я не вспомнила татуировку с солнцем... Но лицо...

- Невозможно... - С удивлением прошептала я. - Как он здесь оказался, ведь даже тогда был выше сотого...

- Привет всем, ребятки! Меня зовут Бидж. Я хочу сыграть в одну игру! Жить или умереть - выбор за вами.